NOTICIAS - COSPLAY - OPERACIÓN FRIKI 3 - CARÁTULAS - OPINIÓN - PÓSTERS

minami

MANGA Y OCIO | AÑO VII | NÚMERO 58 | INCLUYE CD-ROM | 4,80 E

I"s

Love Hina

LAS CHICAS GUAPAS NUNCA PASAN DE MODA

FullMetal Alchemist

LA SERIE REVELACIÓN

NEON GENESIS EVANGELION

Si Dios se queda en el cielo, todo estará bien en la Tierra

Sitges 2004

¡A FONDO!

Cowboy Bebop - Sky High - Lain - Escuela de Brujas - Noir - Wolf's Rain - Y mucho más...

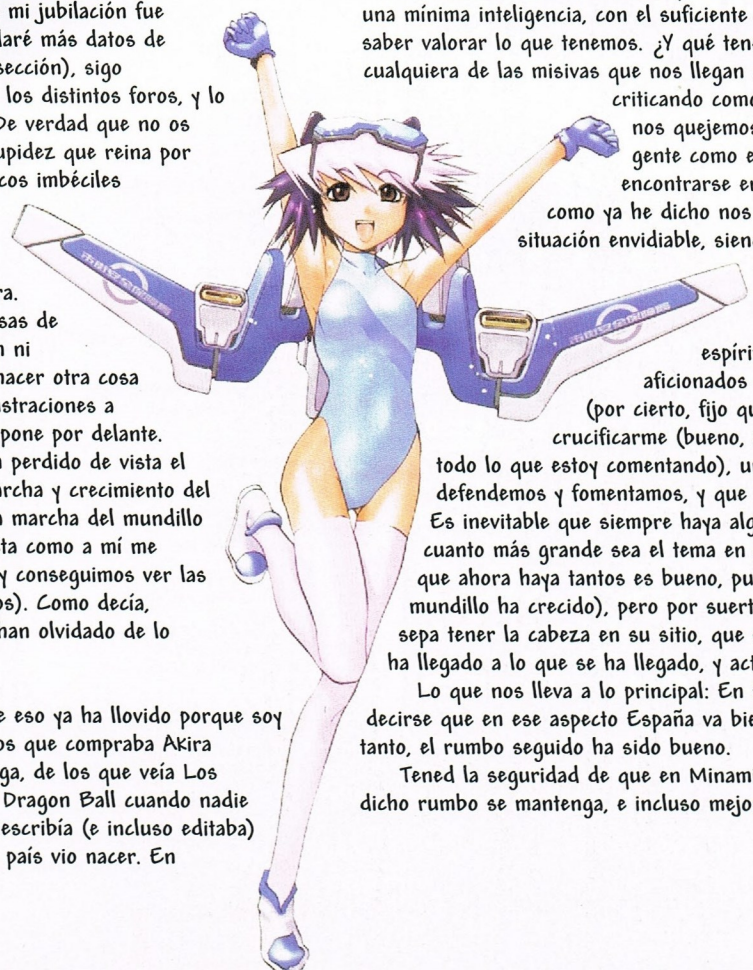
MANTENIENDO EL RUMBO

Es ciertamente increíble, pareciera que ya no pueda escribir nada aquí sin tener antes que recordar algún triste suceso. Es algo tan desgraciadamente común que había decidido no comentar más cosas así en esta página, pero de nuevo tenemos algo tan grave que resulta imposible evadirse, y es que el desastre del tsunami es un tema que hiela la sangre. Desde aquí todo nuestro apoyo a las víctimas, que no es que sea mucho, pero...

Y ahora sí, vamos con lo típico y normal. Empezando por una disculpa, pero es que en un viaje se me jodió el ordenador y tuve que formatear sin poder hacer copias de nada, por lo que perdí todo mi correo electrónico y lo acumulado para Minami, de manera que se borraron muchas fotos y algún vídeo que me habíais mandado para incluir en el CD, así como vuestros e-mails para poder decíroslo. Por tanto, valga aquí una disculpa por no incluir vuestro material. Si os hace mucha ilusión, reenviadlo y se mete, pero si no, ya dejadlo, porque a las fechas que estamos, tampoco es cuestión de estar viendo fotos de los salones de finales de 2004 en el verano de 2005. Sea como sea, muchísimas gracias a todos.

Tratado esto, y dado que con el nuevo año comienzo definitivamente mi jubilación (tranquilos, que aún tendréis Lázaro Muñoz para rato, que será algo paulatino y escalonado, nada de un "hale, ya", sino poco a poco, que al fin y al cabo no me echan ni la cosa se cierra por falta de ventas como suele ocurrir cuando algún personaje relevante para el mundillo desaparece, sino que me voy porque quiero, por mi propia voluntad (cosa que fijo que jode sobremanera al sector que tan a menudo cito)), quiero comentar alguna de las cosillas así más graves y generales que veo en nuestro mundillo, en mi siempre ingenua intención de contribuir a que la gente reflexione y gane en sabiduría y conocimiento.

Veréis, aunque el primer paso de mi jubilación fue abandonar mi faceta internetera (ya daré más datos de todo esto en futuras entregas de mi sección), sigo pasándome de cuando en cuando por los distintos foros, y lo que veo cada vez me preocupa más. De verdad que no os imagináis el nivel de ignorancia y estupidez que reina por dichos sitios. Te encuentras a auténticos imbéciles que atacan todo lo legal que existe y defienden a voz en grito la piratería. Que critican absolutamente todo lo que sale aun sin haberlo visto siquiera. Que hablan en plan catedrático de cosas de las que resulta evidente que no tienen ni pajolera idea. Que parecen no saber hacer otra cosa más que descargar sus traumas y frustraciones a base de destrozar todo lo que se les pone por delante.



Autodenominados otakus que han perdido de vista el objetivo principal, que es la buena marcha y crecimiento del manganime en España. Y no, la buena marcha del mundillo no es "que editen lo que a mí me gusta como a mí me gusta" (a ver si maduramos un pelín y conseguimos ver las cosas con un poco de visión, amiguitos). Como decía, autodenominados aficionados que se han olvidado de lo verdaderamente importante.

¿Cuándo hemos llegado a esto?

Recuerdo cuando yo empecé. Y de eso ya ha llovido porque soy un otaku de primera generación, de los que compraba Akira cuando nadie sabía lo que era el manga, de los que veía Los Caballeros del Zodíaco, Campeones y Dragon Ball cuando nadie sabía lo que era el anime, de los que escribía (e incluso editaba) en los primeros fanzines que nuestro país vio nacer. En aquellos tiempos éramos pocos, pero estábamos unidos. Había poco material, menos recursos y casi ningún medio, pero todos nos dábamos y repartíamos lo poco que teníamos. El mundillo era casi inexistente, pero nosotros luchábamos por cambiar eso. Y lo conseguimos.

Ahora, cuando voy a una tienda y veo más de treinta colecciones de manga distintas en las estanterías, cuando veo tantísimos DVDs, cuando veo alguna película japonesa en las pantallas de cine, cuando veo los distintos eventos manga... casi se me saltan las lágrimas, pues siento que es mérito mío. Mío y de todos los que empezaron cuando yo, y de los que se sumaron a nosotros en esta noble causa. De los que teníamos "el espíritu". Entre todos conseguimos que el mundillo sea lo que hoy es. Y por eso me jode ver que desgraciadamente al crecer también ha desarrollado ciertos aspectos nada deseables.

Vale que no hay que ser unos conformistas de los que tragan con todo, nuestro mundillo aún puede mejorar mucho y seguimos siendo nosotros quienes tenemos que encargarnos de ello, pero con cabeza, nada de los lamentables espectáculos que nos ofrecen algunos "seres" por diversos foros de internet. Porque, por mucho que sepamos que en realidad sólo son cuatro pringaos que no encuentran otro modo de hacerse notar dado su fracaso e inadaptación social en el mundo real, el daño está hecho. Y, como digo, a los que hemos luchado por tener lo que tenemos esa manera de desmerecerlo, desperdiciarlo, y contribuir a destruirlo, nos jode.

Haciendo la analogía, vendría a ser como el típico discurso de los abueletes que dicen que la juventud no valora la libertad existente porque no ha tenido que pelearla, porque no ha luchado por ella. Y claro, lo dicen con razón. Pues esto es más o menos igual.

Pero, afortunadamente, aún quedamos algunos con cabeza, con una mínima inteligencia, con el suficiente conocimiento como para saber valorar lo que tenemos. ¿Y qué tenemos? Pues un paraíso. Leed cualquiera de las misivas que nos llegan de lectores latinoamericanos, criticando como yo ahora que los españoles nos quejemos de lo que tenemos, cuando gente como ellos daría lo que fuera por encontrarse en nuestra situación. Porque sí, como ya he dicho nos encontramos en una situación envidiable, siendo muy pocos los países que están mejor que España en cuestión de manganime.

Y eso es, en parte, por el espíritu que los verdaderos aficionados siempre hemos demostrado (por cierto, fijo que los de siempre saltarán a crucificarme (bueno, a intentarlo) por incluirme en todo lo que estoy comentando), un espíritu que en Minami defendemos y fomentamos, y que intentaremos que no muera. Es inevitable que siempre haya algún imbécil, tantos más cuanto más grande sea el tema en cuestión (en ese sentido el que ahora haya tantos es bueno, pues demuestra que nuestro mundillo ha crecido), pero por suerte siempre habrá gente que sepa tener la cabeza en su sitio, que sepa ver cómo y por qué se ha llegado a lo que se ha llegado, y actúe en consecuencia.

Lo que nos lleva a lo principal: En España hay manga (podría decirse que en ese aspecto España va bien). No siempre fue así. Por tanto, el rumbo seguido ha sido bueno.

Tened la seguridad de que en Minami seguiremos luchando porque dicho rumbo se mantenga, e incluso mejore.

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com

minami

AÑO 7 – NÚMERO 58

REDACCIÓN

Dirección: María José Castro

Coordinación: Lázaro Muñoz
Co-Coordinador: Rafa del Río

Colaboran: Manuel Ortega, Jaime Ortega, Miguel A. Sánchez, Chiisai, Irma Page, Andrómeda, Paco Benítez, Jaime Munuera, Marta Munuera, Joan Fuentes, Eva Evrard, Rafa del Río, Marc Perelló, Aleix Ibars, Isadora, Momoko, Mai Belda, Neorub, Gaer, Carlos Kakuey, Mikel Patón, Lirin, Mazochungo, Dani "Argonath", Vicente Ramírez, Laura Pla, Jordi Nadal, Raúl Ramírez, Óscar Ulloa, Pedro López, Yunita, Ana Gómez y Esther Álvarez
Dibujantes: Rafa del Río, Ken Niimura, Ismael Álvarez, Cristina Ortega y Reinaldo Quintero
Corrección de textos y estilo: Rubén Pérez, Lázaro Muñoz y Miss Tracy
Diseño y Maquetación: Gabriel Sánchez-Trincado
Retoque de imágenes: Gabriel Sánchez-Trincado

Filmación y coordinación de maquetación:
Gabriel Sánchez-Trincado

Contenido del CD: José García, Lázaro Muñoz y Ricardo Bacelo

Redacción y administración:
ARES Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12 - 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Telf.: 902.19.72.64 - Fax: 902.19.72.63
Administración: Rosana Jiménez
Suscripción: Vanessa Roda - suscripciones@aresinf.com
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Gráficas Monterreina, S.A.
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución Tiendas Especializadas:
Samurai Ediciones
C/ Tanger 76 - 08018 Barcelona
Telf.: 93.300.10.22
Distribución en Argentina:
York Agency
C/ Alsina 739 - CP 1087 - Buenos Aires
Distribución en México:
Alejandro Flores
República de Colombia nº 76, local 9.
La Colonia Centro - 07020 - Delegación. Cuauhtemoc

Depósito Legal: B-6870/99

No está permitida la reproducción o manipulación total o parcial del software contenido en el CD ROM de esta revista sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas. Queda igualmente prohibida la reproducción total o parcial, aun citando su procedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el del CD ROM, por cualquier medio. Todas las imágenes reproducidas son © de sus autores y/o editoriales.
Minami no comparte necesariamente las opiniones en ella expresadas.
Minami aboga por la igualdad y por un lenguaje no sexista, sin embargo respeta la manera de pensar y escribir de cada uno/a y por tanto no modificará ningún texto para adaptarlo a formatos no sexistas, pero en todo momento se considera por igual a la gente de ambos sexos cuando aparezcan las palabras "aficionados", "lectores" o similares.

Minami - Ares Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12 - 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Telf.: 902 19 72 64 - Fax: 902 19 72 63
e-mail: minami@aresinf.com
Página web: www.aresinf.com

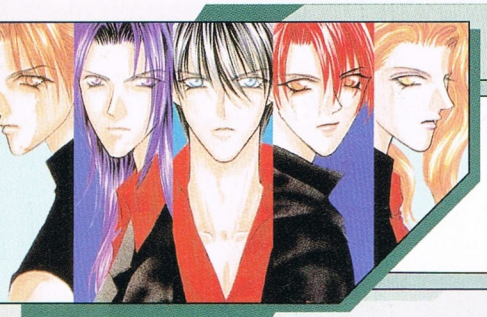
ÍNDICE

En Portada
EVANGELION

03 Sumario
04 Editorial
06 Noticias
16 Eventos
· Salón de Moguer
· Salón de Sevilla
· Festival Int. de Sitges 2004
23 DDT
24 Sky High
25 Noir
26 Cowboy Bebop
28 I"s
30 Lain
32 Wolf's Rain
34 Love Hina
36 Evangelion
41 Póster
48 FullMetal Alchemist
49 Los inventos de Peace Electronics
50 La cara y la cruz
· Escuela de Brujas
52 Anime de importación
· Get Backers
53 AI Ga Tomaranai
54 La Opinión de los lectores
56 Greenwood
57 La Torreta de Mazinger Z
58 Dentro del espejo
60 Firma invitada
62 Las enseñanzas del maestro
64 Hoy nos pasamos por la piedra
· Monster
66 Otaku no baka
67 Hecho en casa
68 Cosplay
69 Operación Friki 3
70 Hotel Minami
74 Correo
79 Carátulas
· Neon Genesis Evangelion
· Cowboy Bebop
81 Suscripción
82 Instrucciones del C

AGRADECIMIENTOS...

AZAKE EDICIONES · Glénat · IVRÉA · Jonu Media · MangaLine · Norma Editorial · Planeta DeAgostini Comics · Selecta Visión · Continuará · ADV Films · Arait Multimedia, S.A. · Bandai Entertainment · Central Park Media · Fox Kids · manga films · Pioneer · Viz Video



NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del Manga y Anime.

¡Bienvenidos! Aquí estamos, para contaros las noticias que se cuecen en nuestro mundillo y que se cocerán a lo largo de este nuevo año (evitamos poner en qué año estamos por eso de la famosa rima xDD).

Los habituales de la revista sabréis que siempre empezamos relatando lo que va ocurriendo en el terreno editorial nacional y del manga en su versión impresa, así que este mes no será distinto por mucho año nuevo que sea.

Empezamos haciendo un repaso a las novedades de **Norma Editorial**. Lo más destacable de sus lanzamientos para enero es **Antología Clamp**, un título que ya os hemos avanzado anteriormente y cuya aparición se produce a raíz del décimo quinto aniversario de la formación de este popular estudio, cuyas componentes han dado vida a muchos de los mangas que Norma viene publicando últimamente. **Antología Clamp** será una colección de doce revistas bimestrales de edición limitada donde tendrán cabida reportajes especiales sobre el colectivo Clamp y sobre sus obras –entrevistas incluidas–, ilustraciones a todo color –muchas de ellas inéditas–, guías de lectura de las series, tiras cómicas de Clamp nunca antes publicadas, miles de curiosidades y secretos, opiniones de colaboradores especiales e infinidad de datos de todas las publicaciones relacionadas con estas "reinas del manga", ya sean DVDs o artículos de mercadería. La primera entrega puede encontrarse desde finales de diciembre a un precio de 16 euros; junto con este primer ejemplar, dedicado casi por entero a la serie **CardCaptor Sakura**, se incluyen las tres primeras figuras del Ajedrez Clamp, que podrá irse completando con las figuras de los números sucesivos. Pero al mismo tiempo, coincidiendo con la aparición de este primer número, Norma sacará un "número especial" de esta **Antología Clamp**. Por otros 16 euros podéis haceros con esta entrega limitada donde se incluyen un estuche en el que guardar los números de la colección, un tablero de ajedrez exclusivo y una lámina para coleccionistas.

Completan la lista de novedades de Norma los siguientes títulos:

Azul: Ai Yori Aoshi, nº 2 de 10 (de *Kou Fumizuki*). Muchos la consideran la sucesora de **Love Hina**. Chico universitario en una casa rodeado de un montón de chicas guapas... ¿Os suena? *Kou Fumizuki* ha dado en el clavo dándole otro toque a esta fórmula ya clásica dentro del mundo del manga. *Aoi Sakuraba*, la protagonista, ha ido a Tokio para casarse con el chico al que la prometieron de pequeña. Pero todo se tuerce y acaban los dos como casera e inquilino respectivamente y vigilados de cerca por *Miyabi*, el ama de llaves y tutora de *Aoi*. En este segundo volumen llegan dos inquilinas más a la casa, una criada increíblemente torpe y una antigua compañera del club de fotografía de *Kaoru*, la exuberante *Tina Foster*.

Fruits Basket, nº 2 de 10 (serie abierta; de *Natsuki Takaya*). *Tooru* es una joven estudiante que ha entrado en contacto con la familia *Soma*, que padece una maldición. ¡Sus miembros se transforman en los animales del zodíaco chino! *Tooru* está ansiosa por conocer a "los doce ", como ella los llama. Muy pronto compartirá sus secretos, sus penas y sus amores con ellos.

Kanon, nº 3 de 6 (de *Chiho Saito*). Llega el tercer volumen de la obra que lanzó a la fama a *Chiho Saito*, la laureada autora de **Utena**. *Kanon* tiene un talento innato para tocar el violín. El joven *Tendo* la lleva a Japón para que desarrolle esa capacidad y la matricula en la academia de *Mikami*, un famoso director. Aunque *Kanon* se ha enamorado de *Tendo*, poco a poco empezará a albergar nuevos sentimientos hacia el que es ahora su protector y mentor: *Gen Mikami*.

Ufo Baby, nº 2 de 9 (de Mika Kawamura). Llega el segundo tomo de esta serie, a un precio de 8 euros, en el que vemos cómo el pequeño *Lou* ha cambiado la vida de *Miyu* y *Kanata*, que están solos en casa porque sus padres están de viaje. *Lou* es extraterrestre y ha venido con su mascota-niñera, *GuauMiau*, un ser con el poder de transformarse en cualquier cosa. Pero no se queda corto; todos los habitantes de su planeta tienen poderes como teletransportar objetos, lanzarlos a voluntad y dar vida a cosas inanimadas.¡La que les ha caído encima!

Neogénesis Evangelion, nº 18 de 18 (serie abierta; de Gainax). Esta nueva entrega de la edición en formato Prestigio recoge las últimas páginas aparecidas en Japón (no obstante, dado que Norma está editando esta serie también en formato tomo, en febrero podremos leer el noveno y más reciente tomo, del que bebe este nº 18). Poco a poco se empieza a revelar el auténtico origen de Nerv y la función de la oscura organización Seele. Aparece el quinto niño, un ser inquietante de pelo blanco y ojos rojos llamado *Kaworu Nagisa*. Aunque se parece de forma sorprendente a *Rei Ayanami*, tanto su origen como sus propósitos son completamente distintos.

Xxxholic, nº 4 de 4 (de *Clamp*)

Nirai Kanai, nº 5 de 6 (de *Megumu Okada*)
Love Junkies, nº 7 de 12 (de *Kyo Hatsuki*)

En lo que se refiere a las novedades previstas por el momento para febrero, mencionamos la segunda entrega de **Agharta**, un manga con mucha fuerza que no sólo llama la atención por la acción y los personajes femeninos, sino por una envolvente historia que engancha desde el primer momento; la quinta de **Tsubasa Reservoir Chronicle**, donde veremos el desenlace del enigma de Jade; la segunda de **Tezuka, Escuela de Animación**, en la que *Astroboy* nos acompañará a lo largo de una serie de lecciones dedicadas al dibujo de animales en movimiento (*ndM: hombre, para eso,* Kimba *habría sido mejor acompañante* ^^); y el segundo y último número de **Patrulla Especial Duklyon**, en el que los justicieros *Duklyon* se enfrentan a los villanos del Centro Comercial CLAMP.

Nuestro recorrido editorial se adentra ahora en los dominios de **Glénat**, que nos trae estos títulos para enero (disponibles desde finales de diciembre) y febrero (disponibles desde finales de enero):

ENERO
Inuyasha Artbook, de *Rumiko Takahashi*. Libro de ilustraciones centrado en analizar la realización de la serie animada **Inuyasha** a partir del manga original. Incluye un bloque con diseños y estudios de los personajes principales. Consta de 152 páginas en color y su precio es de 20 euros.

Naruto, nº 13 de 25 (serie abierta; de *Masashi Kishimoto*). Ojo a los "Narutotakus": esta publicación pasa a ser mensual desde este número.

Say Hello To Blackjack, nº 7 de 10 (serie abierta; de *Syuho Sato*). ¿Qué es lo que en realidad piensan los médicos dedicados a luchar contra el cáncer? Dos doctores que en el pasado trataron de imponer su "tratamiento ideal" se han convertido respectivamente en un doctor que sólo informa a sus pacientes de manera formal y en otro que se niega a echar mano de la quimioterapia en cualquier circunstancia. Ambos médicos persiguen la felicidad de sus pacientes, pero... Un enfermo no es feliz. Tomo de 248 páginas; 8,50 euros.

Inuyasha, nº 25 de 35 (serie abierta; de *Rumiko Takahashi*).
Alice 19th, nº 7 y último (de *Yuu Watase*).
Samurai Deeper Kyo, nº 9 de 26 (serie abierta; de *Kamijyo Akimine*).
Ayashi No Ceres: La Leyenda Celestial, nº 14 y último (de *Yuu Watase*).
La Espada Del Inmortal nº 16 (serie abierta; de *Hiroaki Samura*).

FEBRERO
Saint Seiya Episodio G, nº 1 de 5 (serie abierta). El creador de **Los Caballeros del Zodíaco**, *Masami Kurumada*, retoma la serie que le dio fama mundial y pone a cargo de los dibujos a un nuevo valor en alza: el joven *Megumu Okada*, que imprime un aire más espectacular a las aventuras de los míticos caballeros (aunque en este caso las aventuras se centran en los Caballeros de Oro, antes de toda la Saga del Santuario o de los 12 Templos). Después de que se anunciara hace unos meses, Glénat saca esta obra en tomos de 176 páginas al precio de 8,50 euros. Publicación bimestral.

Capitán Tsubasa: Óliver Y Benji, nº 14 (de 37; de *Yoichi Takahashi*). El fútbol galáctico ya existía en Japón cuando *Ronaldinho* y *Beckham* jugaban en el parvulario. *Óliver* y *Benji* siguen con paso firme su camino hacia la gloria, y es que, tras un retraso por causas técnicas, Glénat devuelve la periodicidad mensual a esta serie.

La Princesa Caballero, nº 3 y último (de *Osamu Tezuka*). Ediciones Glénat, en su empeño por rescatar lo mejor de *Tezuka*, presenta una de sus más recordadas creaciones, que fue además piedra angular en uno de los géneros clave de la historieta japonesa, el shôjo manga. **Ribon no Kishi** significa literalmente "El caballero del lazo", pero es más conocida entre nosotros como **Choppy y la Princesa** o **La Princesa Caballero**. 264 págs; 8,50 euros.

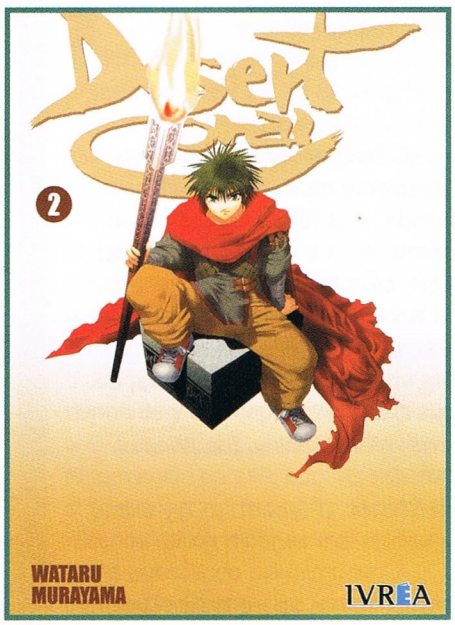
Yu Yu Hakusho, nº 10 de 19 (de *Yoshihiro Togashi*).
Naruto, nº 14 de 25 (serie abierta; de *Masashi Kishimoto*).
Maison Ikkoku, nº 4 de 10 (de *Rumiko Takahashi*).
Inuyasha, nº 26 de 35 (serie abierta; de *Rumiko Takahashi*).
Samurai Deeper Kyo, nº 10 de 26 (serie abierta; de *Kamijyo Akimine*).
Astroboy, nº 8 (de *Osamu Tezuka*).
Gravitation, nº 5 de 7 (serie abierta; de *Maki Murakami*).
Yami No Matsuei, nº 8 de 11 (serie abierta; de *Yoko Matsushita*).
Gantz, nº 12 de 13 (serie abierta; de *Hiroya Oku*).
Bronze, nº 13 y último (de *Minami Ozaki*).
Di Gi Charat: ¡Piyoko!, nº 2 y último.

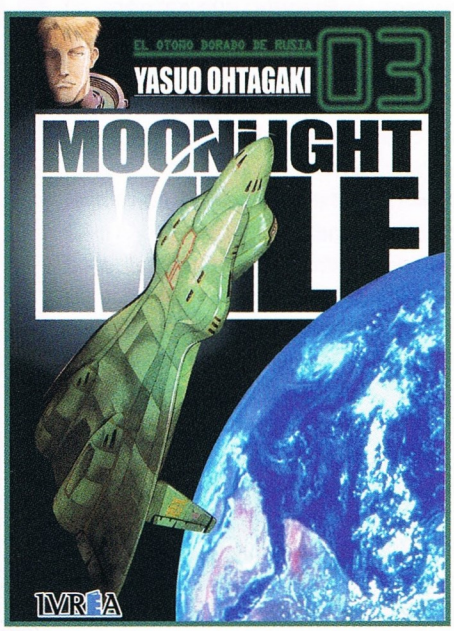
Nos empollamos ahora la lista de lanzamientos de **Planeta**, que estarán disponibles una vez entrado el mes de enero:

Detective Conan Vol. II, nº 35 (de *Gosho Aoyama*).
Uzumaki, nº 3 de 6 (de *Junji Ito*).
Detective Conan Vol. I, nºs 10 y 11 de 13 (de *Gosho Aoyama*) Segunda edición.
No Me Lo Digas Con Flores, nºs 12 y 13 de 36 (de *Yoko Kamio*).
One Piece, nºs 5 y 6 (de Eiichiro Oda).
Somos Chicos De Menta, nº 3 de 6 (de *Wataru Yoshizumi*) Edición en tomos.
Un Manga, Un Romance: ¿Dónde vive ese gato? (de *Arina Tanemura*). Nuevo título de "Un manga, un roman-

ce", el cual consta de tres historias independientes; en la historia que da título al volumen, *Maguchi*, un joven interno de medicina pierde a su gata una noche, que, enfadado con su novia regresa borracho a casa. Una chica le dice que ella es la gata, y él la lleva a su casa. Al día siguiente, la chica sigue ahí...

Ahora le toca a **Ivrea**; aunque sabemos que algún que otro título tienen en mente, a día de hoy no hay nada confirmado, así que no anunciamos nada de momento, y simplemente hacemos el habitual repaso a las fechas de aparición que tienen previstas para sus publicaciones:





ENERO
Slam Dunk, nº 24.
Vagabond, nº 13.
Mahoromatic, nº 4.
Kaikan Phrase, nº 13.
Slayers Knight of Aqua Lord, nº 3.
Battle Royale, nº 6.
Moonlight Mile, nº 3.
Desert Coral, nº 2.

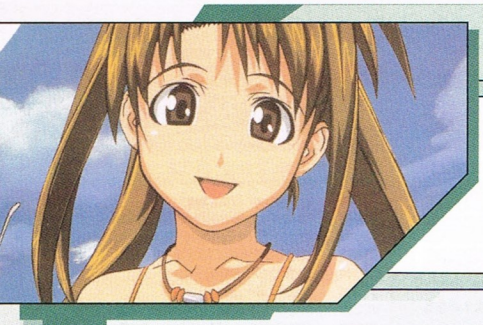
FEBRERO
PeaceMaker Kurogane, nº 3.
Midori no Hibi, nº 4.
Ikkitousen, nº 4.
Tokyo Juliet, nº 8.
Katteni Kaizo, nº 14.
Candidate for Goddess, nº 3.
La doctora Liam, nº 3.

OTROS
Daydream, nº 6 (Mayo).
World of Narue, nº 6 (Mayo).
Real, nº 2 (Mayo).
DNAngel, nº 11 (mediados de año).

Por su parte, el mes de enero (a principios) es la fecha elegida por **Mangaline Ediciones** para publicar los números 3 de **Ai Revolution** (obra de *You Asami*; cuesta 3,75 euros) y **Coco y la Leyenda del Halcón** (de *Hideyuki Yonehara*; a idéntico precio), después de que diciembre viniera cargado de novedades (y anuncios de futuras novedades) de esta casa, pues empezaron la reedición de sus mangas, con nueva edición que corrige errores pasados (ya deberían estar en la calle los nuevos números 1 de **Berserk**, **Please Save My Heart**, **Angel Sanctuary** y **Yura y Makoto** (Futari Ecchi)), amén de los números que toca de cada una de ellas (a los que hay que sumar **City Hunter**, **Saiyuki**, **Azuki**, **Hanaukyo Maid Tai**...)).

Nos extendemos algo más en mencionar un nuevo lanzamiento de **Ponent Mon**, pues este mes sale **La época de Botchan**, otro título de *Jirô Taniguchi* que la editorial nos ofrece la posibilidad de leer. Este tomo, de 152 páginas y a un precio de 12,50 euros, significa la unión del talento de *Taniguchi* para la ilustración y el sólido guión creado por *Natsuo Sekikawa*; se trata de un fresco de la sociedad japonesa de finales de la era Meiji, cuando el país comenzaba su apertura a Occidente. Lo que, en manos de otros autores, podría haber sido un libro de texto ilustrado deviene en un relato adulto de gran interés artístico e histórico: el escritor *Sôseki Natsume*, que sufre de neurosis a causa del choque cultural, concibe como respuesta a los retos de su tiempo lo que será su nueva novela, **Botchan**. Junto a él, desfilan por las páginas de la obra otros célebres personajes de la época que van retratando la situación política, social y cultural del que, probablemente, fuera el momento más importante en la historia de Japón.

Y dado que como de costumbre es complicado contactar con Otakuland, terminamos este primer bloque refiriéndonos a **Panini**, casa que, como sabéis, empieza este mes a dedicarse a la edición tebeística en España, tarea que lleva desempeñando ya un tiempo en otros países europeos. Lo más sonado es quizá su adquisición de los derechos de edición de los cómics de Marvel, pero también prometen que se dedicarán a la edición de historietas de origen nipón –aunque ya quisiéramos que los sacaran a los precios a los que salen en Italia... –; así, tienen ya previstos unos diez títulos que irán lanzando a partir de febrero o marzo; por el momento los primeros en aparecer nos han dicho ellos mismos que serán **Ultramaniac** (obra de *Wataru Yoshizumi*, cuyos cinco tomos en un principio parecía que saldrían de manos de Planeta), **Ichigo Cien Por Cien** (comedia romántica creada por *Mizuki Kawashita*, de la que se han publicado hasta el momento trece tomos en Japón) y **Deus Vitae** (obra de tres tomos, de *Takuya Fujima*), los tres en principio ya en febrero. En cualquier caso, todos los detalles los podréis ir leyendo en esta revista mes a mes.



NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del manga y anime.

Vamos ahora con nuestro segundo bloque de noticias, el de las que tienen que ver con el anime (y el general el cine oriental) en España, o séase, en nuestras teles y en el mercado del DVD de nuestro país.

Empezamos hablando del canal Fox Kids (mejor dicho, **Jetix**, que es como se llama ahora), pues a los estrenos que mencionamos el mes pasado, hemos de sumar otro más, ya que en febrero empezarán a emitirse a través de este canal los primeros episodios de **Pucca**, la popular serie de animación coreana cuya protagonista ha prestado su imagen a infinidad de objetos y complementos en los últimos años. Concretamente, el día 14 de febrero empezarán a emitirse los doce cortometrajes de 2 minutos cada uno que el canal ha programado (si bien dispone de los derechos de muchos otros episodios). De este modo, entre ese día y el 20 de febrero, en los intermedios de la serie **Rebelde Way** (es decir, entre las 20:20 y las 21:05), podrán verse las irónicas y divertidas historias de amor de la pequeña *Pucca*, que, pese a su apariencia dulce y cariñosa, es capaz de todo cuando se lo propone. El padre de *Pucca* regenta un restaurante y es un apasionado del "zazang" (fideos negros típicos de Corea); por su parte, a *Pucca* la vuelve loca *Garu*, un pequeño samurai que suele ir acompañado de un gato llamado *Mio* y que persigue un fin en su vida: reconstruir el honor de su familia, lo cual lo obliga a luchar contra varios ninjas y a superar la obsesión que *Pucca* padece por él...

Aunque convendría que esta noticia hubiera entrado en el nº anterior –pero ya sabéis que los canales de TV "gratuitos" confeccionan su programación con sólo dos semanas de antelación–, os recordamos que, tal y como anunciamos en nuestro foro de Internet, **Tele5** ha retomado la emisión de varias de las series de animación que hace unos meses retiró repentinamente, cuya emisión ha venido siendo sustituida por la de filmes de imagen real. Sea como fuere, la cadena ha decidido volver a incluir únicamente series de animación en su contenedor "Birlokus Klub". Así, desde el día 1 de enero, el mencionado espacio infantil incluye las series **Invasión América** (estreno), **UFO Baby** (la retoman desde donde se quedó, es decir, muy cerca del final), **Hamtaro**, **Winx Club**, **Los padrinos mágicos** y la nueva serie de **Las tortugas Ninja**. Hay que decir que **Invasión América** es una serie que gustará a muchos otakus, pese a no ser japonesa, pues se trata de una producción de corte relativamente adulto y de ciencia ficción (la especialidad de *Steven Spielberg*, director de la serie) que incluso imita en buena medida el estilo de las producciones niponas (y sin duda hay animadores orientales detrás de esta producción). La serie, de 1998, nos presenta a *David*, un joven mitad alien y mitad humano (pues su padre fue emperador del mundo de los aliens y su madre una humana) que dedica su vida a evitar que los dos mundos a los que pertenece se enfrenten en una guerra. Los padres de *David* se hallan en paradero desconocido, por lo que el joven tendrá que averiguar por su cuenta quiénes son en realidad sus enemigos y quiénes aquellos en los que puede confiar. Consta de tan sólo 13 episodios.

Vamos ahora a hablar de la red de canales locales Retelsat (Retelsat es en realidad un proveedor de contenidos vía satélite a cuya programación "enlazan" multitud de canales locales en toda España, que emiten (totalmente o en parte) esos contenidos en horarios diversos), pues ya han anunciado las series de animación que irá estrenando a lo largo del primer semestre de 2004. Así, si durante los últimos meses emitieron la popular **GI Joe** (serie que, pese a su indudable talante pro-estadounidense, fue animada en Japón para los americanos xDD), **Willy Fog 2** o **Robotronix** (también conocida como **Festival de los robots** y que ahora se halla en emisión en Canal Sur). Entre las próximas en emitirse destacamos **Jem** (otra serie americana animada en Japón y que Arait Multimedia viene ofreciendo a los canales locales, aunque no con el doblaje con que en su día la vimos en Tele5), **Transformers** (parece ser que, de las muchísimas series de que consta esta saga –unas americanas, otras canadienses y otras japonesas–, la que emitirán será una de las ochenteras y además japonesa), **La burbuja**

azul (serie franco-japonesa, titulada **Clementine** en el idioma original) y **Conan el aventurero** (nuevamente, una coproducción entre varios países, entre ellos Japón). Pero sobre todo, destacamos que Retelsat ha comprado los derechos a Selecta Visión de varias películas de anime (**Laberinto de historias** –o **Historias del laberinto**, como deberían haberla traducido, aunque también se la conoce como **Manie Manie**; está dirigida por *Rintaro*–, **Demon City** –o **Monster City**; dirigida por *Yoshiaki Kawajiri*–, **Harmageddon**, **Wicked City** y **Rurouni Kenshin: la película**) para emitirlas dentro de uno de sus ciclos de cine.

En el terreno de los canales autonómicos (que, por cierto, nos han emitido varias películas de anime –sobre todo de **Doraemon**– durante las Navidades), destacamos por un lado el anuncio de la Compañía de Radiotelevisión de Galicia de crear una segunda cadena autonómica durante 2005, de programación fundamentalmente temática y de emisión en digital; si nos llama la atención esta noticia es fundamentalmente porque esa programación temática se centrará en producciones de ficción y en una programación infantil y juvenil más amplia, por lo que contará con el programa Xabarín Club.
Por otro lado, y siguiendo con las televisiones autonómicas, nos hacemos eco de una iniciativa desarrollada por la televisión autonómica catalana y que no estaría de más que fuera extendiéndose al resto de canales generalistas de nuestro país (pues es bastante bochornoso que ninguno de ellos pueda recibirse vía satélite o vía Internet, al contrario que en países como Italia o Alemania). Hablamos de que desde hace muy poquitas semanas, los dos canales de TVC (es decir, TV3 y K3), además de TVC Sat y del canal de noticias de TVC, pueden ahora verse a través de Internet en cualquier parte del mundo. Desgraciadamente, este servicio por el momento sólo es de pago, pero posiblemente, dada la cantidad de anime que estos canales programan, sea de interés para los otakus. Además, dan la posibilidad de visualizar multitud de contenidos aunque se hayan emitido con anterioridad (eso sí, no en el idioma nacional, por lo que de nuevo esto sólo podrá ser disfrutado por una minoría). Para más información:
http://www.tvcatalunya.com/3ala-carta/subscripcio.htm
Y, por cierto, este canal ya estrenó los nuevos episodios de **Inuyasha** después de reponer la primera temporada, tal y como ya contamos. Aparte de eso, en las últimas semanas se vienen sucediendo reposiciones de **Love Hina**, **Furi Kuri**, etc, pero que no merece la pena que detallemos porque cuando podáis leer esto os pillarán todas empezadas o incluso acabadas... Lo que sí merecerá la pena contar es el estreno del desternillante anime **Bobobo-bo Bo-bo bo** (ahora en emisión en Cartoon Network) cuando se nos confirme una fecha para ello.

Otro canal habitual en estas páginas es **Buzz**, que en esta ocasión es noticia por haber adquirido los derechos de **Ninja Scroll** (la serie televisiva), que se estrenará en febrero, y a la cual se une la reposición de otras tantas series como **Furi Kuri**, **Jester el aventurero**, **Berserk**, **Los caballeros del zodíaco** y todas las que mencionábamos el mes pasado.

Bien, pues seguimos hablando de anime, pero ahora del que nos llega en formato DVD.

Aunque pueda parecer una decisión algo arriesgada, el tirón que ColumbiaTriStar le ha visto al anime en nuestro país en los últimos meses la ha llevado a proponerse sacar en DVD algunos episodios de la serie **Astroboy 2003** –muy recientemente estrenada en el canal Jetix–, algo que nos alegra bastante. Así, esta filial de Sony (productora, junto a Tezuka Production, de **Astroboy 2003**) ha anunciado lanzar los ocho primeros episodios –por el momento– en las próximas semanas. Dado que carecemos de detalles sobre la edición, estaremos atentos para podéroslos contar más adelante.
Recordad que *Osamu Tezuka* es el creador de **Astroboy**, serie que lleva el nombre de su protagonista (aunque en japonés se la llama **Tetsuwan Atom**), un niño robot dotado de unos poderes y una sensibilidad especiales y con cuyas aventuras crecieron los chavales de toda una generación en el mundo entero.

Entre tanto, la lista de publicaciones de **Jonu Media** que corresponde a este mes es la siguiente:
El Misterioso Loki, volumen 4 (PVP: 14,95 €).
Ultra Maniac, volumen 4 (14,95 €).
Chobits, volumen 3 (19,95 €).
Berserk, volumen 1; se edita en tres formatos:
SPECIAL BOX, a 19,95 €.
EDICIÓN NORMAL, a 19,95 €.
TEST, que incluye sólo el primer episodio, a 5,95 €.
Como podéis suponer, la prime-

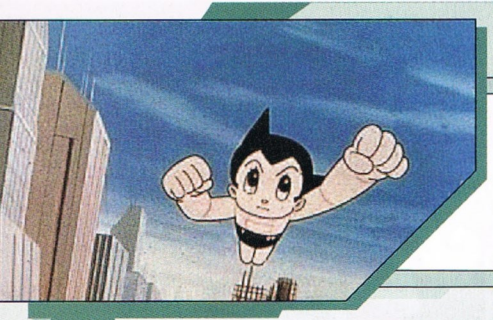
ra modalidad es una edición para coleccionistas, que incluye diversos extras y obsequios (carátula especial, libreto de 16 páginas, postales, póster reversible, libro sobre el diseño de arte, episodios 1 y 2 de **NeoRanga** y estuche para guardar los 6 DVDs), mientras que la última es una nueva ocurrencia de Jonu para que los aficionados puedan "echar un ojo" al primer episodio de las series que van sacando y decidirse a comprarla si les convence. Además, este DVD incluirá multitud de artículos publicados en la fenecida Jonu Magazine y múltiples cupones-sorteo.

El último parte de **Selecta Visión** que nos consta menciona los siguientes lanzamientos para finales de diciembre de 2004:
RahXephon, volumen 4 (17,99 €).
Ghost in The Shell: Edición Especial Coleccionista (21,00 €).
Noir, volumen 3 (17,99 €).
Louie, el guerrero de las runas, volumen 3 (17,99 €).
Pack Neon Genesis Evangelion (60,00 €).
Neon Genesis Evangelion: las películas - Edición para coleccionistas (23,99 €).

Y como sabéis, Notro Films y DeAPlaneta son las responsables de traer a nuestras pantallas de cine la película **Llamada perdida**, de *Takashi Miike*. Tras más de una reubicación en el calendario de estrenos, parece que la cosa se queda en el 21 de enero. Entre tanto, se ha puesto en marcha toda la maquinaria publicitaria, que incluye desde la creación del dominio www.llamadaperdida.net -donde además del trailer e información sobre la producción, se ofrece la posibilidad de gastar una terrorífica broma anónima a un amigo de forma que este reciba un mensaje de idénticas características a los que reciben los protagonistas de la película, es decir, un mensaje aterrador procedente de su propio móvil y emitido desde el futuro-, a la publicidad en varias revistas de cine y en algunos cines de todo el país, así como la entrega en mano de folletos. Volviendo al mensajillo, hay que decir que, desde la presentación de este servicio en el pasado Festival de Sitges, se han enviado 12.400 SMSs con la llamada terrorífica y casi 2.400 personas se han descargado además el tono de la película, el mismo con el que suenan los móviles en la película cuando el personaje va a escuchar su propia muerte. Los emisores del mencionado SMS participan además en el sorteo de una serie de regalos, entre ellos un viaje a Japón. Este terrorífico film narra la historia de una joven estudiante de universidad, *Yumi Nakamura* (*Kou Shibasaki*), que ve cómo sus amigos mueren uno a uno víctimas de una extraña "maldición" que parece tener su origen en el teléfono móvil. Todo empieza cuando *Yoko*, la mejor amiga de la protagonista, recibe una llamada a su móvil con un extraño tono que no había oído antes. En la pantalla aparece un mensaje: "Tienes una llamada perdida". Cuando lo escucha, no sólo parece venir de su propio número, sino que también contiene un terrible grito que suena exactamente igual que la voz de *Yoko*. Además, la llamada está fechada tres días después. Tres días más tarde, *Yoko* muere. Las coincidencias empiezan a acumularse mientras se amplía el círculo de avisos de muerte a través de los móviles. Hasta que un día, el móvil de *Yumi* comienza a sonar...
Siguiendo con DeAPlaneta, desde el 15 de diciembre está disponible para alquiler y venta **La maldición 2**, de *Takashi Shimizu*, donde vemos cómo la maldición de la casa de *Toshio* sigue su curso. En esta ocasión, quienes sufrirán sus horribles consecuencias son los habitantes de un bloque de apartamentos. Toei volvió a hacerse cargo de la distribución videográfica de este trabajo para televisión del gran productor *Taka Ichise* (**The Ring**, **Princess Blade**).

También está disponible desde el día 22 de diciembre, **El Tren de Zhou Yu**, película dirigida por el chino *Sun Zhou*, estrenada en cines en septiembre y que formó parte de la selección oficial del festival de cine de Berlín. Cuando el poeta *Chen Ching* conoce a la pintora *Zhou Yu*, queda hechizado por su excepcional belleza, por lo que antes de marcharse le da uno de sus poemas. A los pocos días *Zhou Yu* está llamando a su puerta. A pesar de vivir en ciudades distantes, *Zhou Yu* viaja en tren dos veces por semana para ver a *Chen Ching*.

Y para terminar el apartado dedicado al anime, una mención al estreno en cines de dos producciones de animación bastante llamativas y/o populares, ambas de la mano de Universal Pictures. La película de **Bob Esponja** se estrenará el 28 de enero de 2005; y la de **Wallace y Gromit** el 14 de octubre de 2005 (para esta queda bastante, así que ya la comentaremos, porque merece la pena).



NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del Manga y Anime.

Cerramos las noticias de este mes con otro bloque bien robusto, el de las noticias internacionales, sobre eventos y videojuegos o de cualquier otro tipo.

Suponemos que uno de los regalos estrella de estas Navidades habrán sido las películas de muñecas tan famosas y comerciales como **Barbie** o **Bratz**. Pues bien, ya que quien más quien menos a todos nos ha tocado regalar alguna a alguna sobrinilla (*NdL: E incluso tragárnosla porque somos "el tío que ve dibujos animados"*), podemos afirmar sin miedo a equivocarnos que se trata de la peor animación que hemos visto en muuuuucho tiempo. Lo cual, claro, encaja en el perfil del producto: Todo publicidad, mínima calidad imprescindible. Es decir, venderle la moto a la niña, que no se va a dar cuenta de si la animación es buena o mala, simplemente quiere tener lo que anuncian en la tele para poder presumir con sus amigas. Estudio malo y barato de animación + precio abusivo en las jodidas pelis = beneficios que te cagas. Lo dicho, un negocio redondo.

Agárrese quien pueda, pues los **Osos amorosos** (**Los cariñositos**, para nuestros lectores hispanoamericanos) están de vuelta. Esta producción canadiense en cuya animación también intervinieron estudios japoneses que dio mucho que hablar en los 80 y los primeros 90, será relanzada en los próximos meses en todo el mundo, y nuestro país no iba a ser menos. Mientras en América se reeditan en DVD las películas de estos personajes (y por aquí hemos podido ver alguna en TV estas Navidades, con un nuevo doblaje español), aquí se ha anunciado la publicación del largometraje **Care Bears: Journey to Joke-a-lot**, una reciente producción de animación por ordenador (y la cual poco tiene que ver con el anime...), así como del relanzamiento de juguetes y artículos derivados de esta licencia. Quizá dentro de un tiempo podamos volver a ver la serie en TV :P

Ya que hablábamos de la publicación en DVD de los episodios de **Astroboy 2003**, merece la pena reseñar que el 11 de febrero se pone a la venta el juego de **Astroboy** para PlayStation 2, donde el jugador se podrá unir a este robot superhéroe con mente humana en una aventura cuyo objetivo es reconciliar a la humanidad con la raza de los robots.

Más videojuegos: un mes después, es decir, en marzo, estará disponible en Japón el videojuego basado en el anime **Gantz**. Será también para PS2.

Y si se espera un mes más, el público japonés podrá disfrutar de la nueva película de **Crayon Shin-chan** (y ya van trece), pues se proyectará en las pantallas niponas a partir del 16 de abril.

Japón no deja nunca de sorprendernos por la cantidad de artilugios, útiles o no, que se les ocurre sacar al mercado. Entre esos artilugios están los innumerables accesorios de "moda" para ponerle al teléfono móvil que van apareciendo. Desde anillos, cinturones, fotografías adhesivas o piedras preciosas de pega permiten al usuario adaptar su teléfono al nivel de "coquetez" deseado. Pero es que algunos de estos accesorios son auténticas inversiones, pues diseñadores internacionales han puesto su nombre, por ejemplo, a correas cuyo precio que puede superar los 200 euros. Esta tendencia decorativa, aún en pañales en Occidente, se empieza a deja notar también en Corea o Hong Kong.

El cómico manga **Ichigo Mashimaro** tendrá una versión animada, cuya dirección ha sido encargada a *Takuya Satou*. Este manga se asoma a las vidas diarias de unas cuantas chicas jóvenes y nos ofrece una visión tranquila y simpática, que ha llamado la atención en parte por la calidad de sus dibujos.

Ficómic ha informado de que el próximo salón del cómic de Barcelona sufrirá algunas alteraciones, referentes al lugar y la fecha de celebración. Si venía celebrándose cada mes de mayo en la estación de Francia, este año lo hará entre los días 9 y 12 de junio en la Feria de Barcelona, concretamente en el Palacio 2 del recinto de Montjuic, en la plaza de España. Sobre este tema en realidad hay bastante más para comentar, pero de momento es mejor no avanzar demasiado.

Vuelve a la Game Boy Advance la saga **Konjiki no Gashbell** con una segunda entrega titulada **Unare Yuujou no Denge 2**, un juego de lucha muy similar a su antecesor, pero renovado.

Finalmente, Sony lanzó en Japón su Playstation Portable con gran éxito. El día 12 de diciembre apareció la PSP y rápidamente se vendieron casi todos los ejemplares puestos a la venta (doscientos mil). La nueva videoconsola está dotada de numerosas funciones y por tanto se espera convertirla en un instrumento con una popularidad similar a la de los walkmans, pues ofrece la posibilidad de reproducir música, películas y videojuegos. Además, está dotada de dispositivos Bluetooth, USB y una pantalla de cristal líquido panorámica. Todo ello en un producto final cuyo peso apenas supera el cuarto de kilo. A lo largo de 2005 se pondrá a la venta en Europa y Estados Unidos.

Bandai ha anunciado la aparición de otro videojuego de **Naruto**, también para Playstation 2.

La operadora de cable Ono ha mostrado recientemente su interés por hacerse con hasta el 49% de la productora Media Park, a quien pertenecen los canales temáticos MGM, Cinematk, Canal 18, Showtime, Extreme, Natura, Canal SupereÑe y Buzz. En el caso de que la oferta fuera aceptada, en la nueva sociedad Ono se encargaría de la gestión, la producción y la comercialización de los canales mencionados.

El Espacio de Arte Tesauro (C/ del Ave María, 18; metro Antón Martín y Lavapiés, en Madrid) sigue adelante con su ciclo de animación japonesa. A continuación os facilitamos los títulos y las fechas de las proyecciones previstas para febrero. Si deseáis más información, podéis contactar con el local en el teléfono 914 673 599 o escribiendo a saracejota@yahoo.es.
Otogizoushi: el argumento de esta serie, de la que se proyectarán los cuatro primeros episodios, transcurre a mediados del período Heian (1000 d.C.), durante el cual Kyoto es mermada por el hambre y las epidemias. Sin embargo, nobles y samuráis continúan sus conflictos para obtener la supremacía política del país. Producida por IG Production en 2004. 9 de febrero a las 21 h.
Appleseed 2004: se basa en una historieta creada por el célebre *Masamune Shirow* que ya dio pie a otra película de animación hace más de una década. El argumento se desarrolla en la ciudad de Olympus (capital de Utopía) y gira en torno a una soldado (*Deunan*) que nació para la guerra y que se dedica a matar con la ayuda de sus compañeros. Pero poco a poco se irán revelando secretos y recuerdos y el espectador se quedará boquiabierto al ver la preciosa combinación de acción y música que se da en esta película. 23 de febrero a las 21 h.

Aunque en nuestro país (o, en general, en todo el mundo) seguimos sin noticias concretas sobre nuevos lanzamientos en DVD de películas de Ghibli y los retrasos vienen sucediéndose, parece ser que BuenaVista de Estados Unidos ha sido la primera en anunciar tres nuevos lanzamientos con una nueva fecha aparentemente definitiva. En febrero de 2005 aparecerán en el mercado estadounidense las magistrales **Porco Rosso**, **Nausicaa** y **Cat Returns**, que incluirán audio japonés, inglés y francés. Esperemos que por aquí no tengamos que esperar mucho más para ver estos títulos (y otros tantos de Ghibli) en DVD, pues desde el lanzamiento de **Nicky la aprendiz de bruja**, **La princesa Mononoke** (que también se retrasó lo suyo) y **El castillo en el cielo** de manos de BuenaVista España ya ha llovido un poco...

El manga **Nana**, de *Ai Yazawa* (**Paradise Kiss**), ha sido escogido para ser adaptado a imagen real, en forma de película, bajo la batuta de *Kentaro Ootani*. Las actrices que interpretarán a las dos *Nanas* del argumento son *Mika Nakashima* y *Aoi Miyazaki*.

Las pasadas navidades, la taquilla japonesa seguía encabezada por la última película de Ghibli, **Howl's moving castle**, tras seis semanas en cartel. **Los Increíbles**, de Pixar, no consiguieron moverla del primer puesto. Tampoco lo logró la nueva película de **Inuyasha** (que se quedó en la sexta posición durante la primera semana en exhibición). La que se resistía en noveno lugar después de cuatro semanas era **Godzilla Final Wars**, cosa que no ha podido lograr la nueva película de **Ultraman**.

Estas navidades, Manga Films editó el DVD de **Azumi,** de *Ryuhei Kitamura* (**Sky High**). Pues bien, se acaba de terminar el rodaje de la secuela de esta película de espadas interpretada por la joven *Aya Ueto*; esta vez el director fue *Shusuke Kaneko*. **Azumi** es una película basada en un manga de *Yu Kiyama*, cuyo trigésimo cuarto tomo se publica este mes de febrero en Japón. También es destacable en esta segunda película la aparición de *Chiaki Kuriyama*, la actriz que interpretaba a *Go go* en **Kill Bill** y que vimos por primera vez en **Battle Royale**. **Azumi 2** se estrenará sobre el mes de marzo.
http://www.azumi2.jp/index.html

Otra película que aterrizará en los cine nipones este año es la adaptación de la veterana saga de videojueos **Shinobi**; estará dirigida por *Ten Shimoyama*, mientras que *Jo Odagiri* y *Yukie Nakama* serán los protagonistas. Curiosamente, *Jo Odagiri* acaba de rodar un musical titulado **Opereta Tanuki Goten** con *Zhang Ziyi* como compañera de reparto y dirigido por el anciano y venerable *Seijun Suzuki*.
http://www.shinobi-movie.com/main.html

Hideo Nakata se hizo especialmente popular con el estreno de **The Ring**, pero se hizo aún más cuando los americanos –cómo no– decidieran repeinar y rodar nuevamente su película para estrenarla en EE.UU. Ahora está a punto de estrenarse la segunda parte de esa readaptación, que en este caso dirige el mismo *Nakata*, quien también tiene en mente devolverles la jugada a los gringos dirigiendo una nueva versión de la película **The entity**, estrenada en los años 80.

Gonzo estrenará una nueva serie de animación esta primavera; lleva el título de **Speed Grapher**. En ella, nos situamos en un futuro cercano y vemos cómo *Saiga Tatsumi*, un cámara, se infiltra en una organización llamada Roppongi Club. Allí conoce a *Kagura Tenozu*, una joven de 15 años que le pide ayuda. Ambos emprenderán la huida juntos a partir de ese momento...

Otras dos nuevas series que se estrenan en Japón en breve (lo harán en febrero) son **Master Negi Magi!** (basada en una obra del autor de **Love Hina**, *Ken Akamatsu*), y **Peach Girl**, un 'shojo' de *Miwa Ueda*.

Pero antes (en enero) se estrenará **Xenogears**, una serie de animación producida por Toei que adapta un videojuego de Playstation 2. La historia se basa en el primer título de la trilogía. Entre los nombres de quienes participan en la realización de la serie encontramos el de *Nobuteru Yuki* (**Record of Lodoss War**) en el diseño de personajes y el de *Shigeyasu Yamauchi* (**Los caballeros del Zodiaco**) en la dirección.
http://www.toei-anim.co.jp/tv/xenosaga/info/index.html

El evento castellonense Otaku Matsuri ha lanzado un concurso para realizar el cartel de la siguiente edición, si os interesa estad atentos a su web, o si no ya publicaremos más información al respecto cuando se acerquen más las fechas.

Terminamos recordando que a primeros de marzo se celebrará el **Salón del Cómic de Granada** y que **ExpoManga 2005** (en Madrid) lo hará en principio muy poquito después.

¡Hasta el mes que viene, compadres!

Mazochungo y **Lázaro**

I SALÓN DEL MANGA DE MOGUER

ESTO SIGUE CRECIENDO

Tras diez años desde la aparición de los primeros eventos manga, la cosa lejos de estancarse ha demostrado que va cada vez a más, y son pocos ya los lugares de España sin un evento manga propio o cercano, pues son muchas las localidades que poco a poco van reclamando su importancia dentro del mundillo.

En un lugar de Huelva, de cuyo nombre no quiero acordarme, no ha mucho tiempo que se organizó un Salón del Manga de los de friki en astillero, voluntad y entrega.

Estamos hablando ni más ni menos que del I Salón del Manga de Moguer que se celebró el pasado mes de octubre de 2004 y que tuvo bastante aceptación por parte del público asistente, que gracias a la difusión y publicidad que el evento tuvo no fue poco.

La inauguración del acto corrió a cargo nada menos que del Alcalde de Moguer y de la concejala de juventud, a quienes agradecemos todo su esfuerzo y dedicación a este Salón (que esperamos que continúe en el futuro).

Las organizaciones que han hecho posible este salón son las siguientes: La Fortaleza del Otaku, Universotaku (ambas de Moguer) y la asociación Otaku No Yume de Sevilla, a cuyos presidentes se les otorgaron al final de las jornadas unos regalos espaciales por parte del Ayuntamiento de Moguer. No nos olvidamos de Otaku-Shin, quienes nos obsequiaron con su colaboración. Y otros que pese a no ser nombrados hicieron lo que pudieron a su manera.

Destacan las típicas actividades saloneras del karaoke, cosplay, talleres (dibujo y clases de japonés), concurso de videojuegos (**Naruto** 2), torneo de espadas de gomaespuma, exposiciones y un divertido concurso de preguntas manganime, en el que nadie supo conjurar el Matadragones y tuvo que intervenir uno de los organizadores, un Slayfriki llamado *Sheifer*, para conjurarlo. Y podrían haber sido más si las fechas no hubieran hecho imposible la presencia del grupo Charm o de *Lázaro Muñoz*, comprometidos ya con otros eventos y actividades, pero seguro que en próximas ediciones el tema mejora.

Asistieron tiendas como Ala Delta, Edición Limitada e I-man, a quienes también agradecemos su asistencia, su confianza en este primer Salón y su aportación de premios, que fueron varios lotes de material manga por concurso.

Se contó en las proyecciones con títulos como **Gundam Seed**, **Full Metal Panic** y **Saint Seiya Overture**, incluyendo algunos divertidos doblajes como relleno entre películas. Como aliciente extra, destacar un disco-recuerdo del Salón, mezclado, montado y concebido por nuestro "querido, amado, deseado por todas e idolatrado" *DJ Matei*: el Salonazo Mix.

Por tanto, y visto lo visto, os queremos invitar al II Salón del Manga de Moguer que se celebrará a principios de octubre de 2004+1 (que si digo 2005 sé lo que me vais a contestar, sillines), donde lo más seguro es que todos los otakus os llevéis una grata sorpresa... o dos, que hará que este segundo evento no tenga nada que envidiar a otros más "importantes".

(parte de) la organización

JORNADAS DE CULTURA JAPONESA EN SEVILLA

Últimamente el sur de España es especialmente prolífico en lo que a eventos se refiere. Y nosotros, como siempre, intentamos dar cuenta de todos ellos, así que allá vamos.

Los pasados días 9 y 10 de diciembre, la Asociación Cultural Tokyo Génesis (www.tokyogenesis.org), junto a otros colaboradores, presentó sus I Jornadas de Cultura Japonesa en Sevilla. Hacía ya muchos años que la ciudad no acogía ningún evento dedicado al mundo japonés, y parece que la organización de Tokio Génesis estuvo a la altura de las circunstancias y expectativas.

El lugar escogido para la ocasión fue el Pabellón de Uruguay, un centro dedicado al asesoramiento de la comunidad universitaria cuyo origen se remonta a la Exposición Universal de 1929. El inicio del evento lo marcó la mañana de videojuegos, el jueves 9, a partir de las 11:00 horas. Se expusieron tres consolas Play Station 2; la primera, con el **Dragon Ball Z Budokai 3**, de reciente aparición; en otra de ellas se dispusieron diversos juegos con evidente filiación otaku, como el **Berserk**, **Super Robot Wars** o el **Guitar Freaks**, que contó incluso con la famosa guitarra; pero, sin duda, la estrella fue el **Dance Dance Revolution**, en el que se dispusieron alfombrillas de baile. No sólo los otakus disfrutaron de este adictivo juego, sino que muchos "incautos" que pasaron por allí fueron incapaces de resistirse.

La tarde del jueves fue escogida para proyectar diversas películas de acción real en el salón de actos: **Waterboys**, a las 15:30, **Violent Life** a las 17:20, y la esperada **Casshern** a las 19:00

El viernes 10, a partir de las 16:00, tuvo lugar el plato fuerte de las Jornadas: los distintos talleres, stands y actividades que se desarrollaron en el hall del Pabellón. La Asociación de Go de Andalucía colaboró en la realización de un taller sobre este juego de mesa, en el que el público pudo conocerlo y practicar; e, incluso, llevarse un pequeño tablero de iniciación. Otro taller que se llevó a cabo fue el de shogi, juego considerado "el ajedrez japonés". Aunque contó con un espacio más reducido que el de go, no fue menor el interés que suscitó. Se repartieron, asimismo, algunos folletos con una somera explicación de las reglas.

El shôdo (la escritura tradicional de los kanjis con pincel) y el origami también tuvieron su rincón. Como era de esperar, el origami tuvo un notable éxito, y la mesa no tardó en verse repleta de pájaros de papel, cubos y flores. El shôdo fue dirigido por la Asociación Sevilla-Japón. Los miembros del taller explicaron con paciencia y amabilidad el trazado de algunos kanjis sencillos, así como su evolución y el porqué de su forma.

En el apartado de stands, la estrella fue la cocina japonesa. Se sirvieron degustaciones de sushi, sopa de algas y boquerones, todo ello aderezado con la presencia de dos encantadoras camareras, pertrechadas con sendos delantales de Totoro. Cerca de ellas se dispuso el rincón para la nostalgia: una exposición de manga y anime en la que se mostró cómo ha ido evolucionando todo lo relativo a esta afición en España. Desde las primeras colecciones de Planeta y Norma hasta las más recientes obras publicadas, pasando por las ediciones pioneras de Manga Films, los fanzines más primitivos o el numeroso merchandise autóctono de **Dragon Ball**; todo ello conformó, sin duda, un simpático *collage* que atrajo la atención de mayores y jóvenes.

Las artes marciales, como no podía ser de otro modo, estuvieron presentes, en forma de un taller de kárate a las 18:30 (en el que se enseñaron algunos de los movimientos básicos), y una espectacular exhibición de aikido a las 19:30.

A las 18:00 tuvieron lugar el esperado torneo del **Dragon Ball Z Budokai 3**, cuyo premio fue una figura de coleccionista de la serie, y un concurso de dibujo manga, cuyo tema fue *Togemaru*, el zorrito mascota de Tokio Génesis. Desde las 19:30, aproximadamente, hasta las 21:00 se desarrolló el trivial otaku, que puso a prueba los nervios y conocimientos de los aficionados que se atrevieron con él. Estos dos últimos concursos contaron con premios de manga cedidos por Mangaline Ediciones.

Simultáneamente, el salón de actos del Pabellón acogió una serie de charlas: feng shui (17:00), meditación zen (18:00, a cargo del Dojo Zen de Sevilla), la evolución del manga y el anime en España (19:00, a cargo de *Miguel Ángel Díaz*, de Mangaline Ediciones) y las fábulas japonesas (20:00) se sucedieron con gran afluencia de público.

Desde Tokyo Génesis queremos dar nuestro más sincero agradecimiento a todos los que nos apoyaron desde el primer momento, y a todos los que han confiado en nosotros. Gracias a este tipo de actividades, que pensamos continuar, nuestro sueño, el Salón del Manga de Sevilla, está cada día más cerca.

Mariela González (y Kuro-Sama)

SITGES 2004

SE BUSCAN SAMURÁIS, CASTILLOS MÓVILES, CYBORGS, LADRONES, FANTASMAS, MONSTRUOS, ASESINOS EN SERIE, SUPERHÉROES,...

Una cita destaca cada año en el calendario de todo aficionado al cine: del 2 al 11 de diciembre Sitges se convertir en el centro del cine fantástico y de terror, pero sobre todo un año más se ha erigido como el baluarte del cine oriental. King Kong, la familiar imagen del Festival de cine de Sitges, ha tenido este año dos grandes rivales como compañeros de peripecias: Godzilla y Darth Vader.

CINE ORIENTAL PARA TODOS LOS GUSTOS

En las últimas ediciones del Festival de Sitges una cinematografía se ha ganado un lugar destacado en la programación. El cine oriental se ha convertido en una de las atracciones del Festival que reconoce la frescura y originalidad que ha aportado al género fantástico y de terror. El año pasado brilló con luz propia con la visita de realizadores y actores y con una rica selección de películas en la sección *Orient Express*. Este año dicha sección se ha reducido en títulos debido a que muchas películas orientales se han incluido en el resto de secciones, los grandes títulos (**Old boy**, **Izo**, **Breaking news**, **Howl's moving castle**, **Ghost in the shell Innocence** y **Three... Extremes**) se han proyectado en la sección oficial *Fantastic* y las películas más experimentales como **Taste of tea**, **Marebito** o **Vital** se han visto en *Nuevas visiones*. Aunque escasos, los títulos de *Orient Express* no han desmerecido: **Infernal Affairs**, una de las trilogías más destacadas del último made in Hong Kong; **Casshern**, una imaginativa película japonesa de efectos especiales pero con un argumento un tanto ingenuo; **Arahan**, un ejemplo del cine de acción más comercial que se está realizando en corea; y **Zebraman**, la parodia/homenaje de *Miike* al cine de superhéroes al más puro estilo **Ultraman** o **Powers Rangers**.

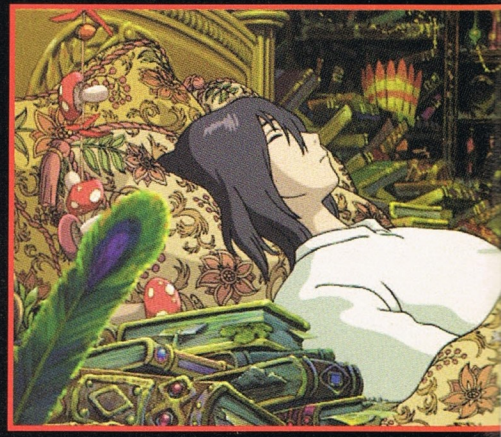
La presencia nipona se completaba con una merecida celebración. 50 años han pasado desde que *Ishiro Honda* insuflase de vida a uno de los monstruos con más presencia en la gran pantalla. El Festival de Cine de Sitges se ha unido a la celebración del cumpleaños de *Godzilla* con la proyección de algunas de sus películas, desde su debut en 1954 en **Godzilla** a la que supone su última incursión en el cine bajo el título **Godzilla Final Wars** dirigida por *Ryuhei Kitamura* (**Sky High**, **Azumi**), aunque solamente se tratase del trailer.

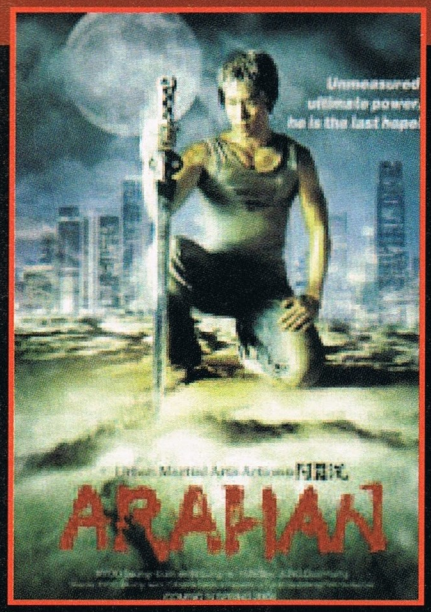
DOS A FALTA DE UNA

El año pasado el Festival tuvo un protagonista indiscutible: *Takashi Miike*. Este año el director ha supuesto la cara y la cruz del Festival con dos de sus últimos trabajos.

Izo es la historia de un samurai que, tras ser enviado a la guerra como un perro asesino, es ajusticiado por su propio señor crucificándolo a lo Jesucristo. Pero *Izo* renace como un espíritu vengativo, como la ira, la violencia y el rencor en su estado más primigenio. Este punto de partida sirve para que *Miike* teja una leyenda de venganza con un montaje atípico, donde el protagonista va apareciendo en distintos lugares, tanto físicos como temporales, sin cohesión alguna. Su misión es acabar con el propio sistema, encarnado entre otros por el Primer Ministro (*Takeshi Kitano*) y una especie de deidad (*Ryuhei Matsuda*) que lleva consigo una serpiente. La cinta de *Miike* pretende ser irreverente como la mayoría de su producción, y lo consigue, mas cuando juega a ser un ensayo sobre la violencia en la historia de la humanidad, con imágenes reales de archivo y aburridas escenas, cae en un estrepitoso fracaso. Los combates simbólicos en los que *Izo* mata desde la religión a la propia familia se vuelven repetitivos y carentes de energía, convirtiendo las dos horas de película en un infierno acrecentado por una especie de cantautor que sigue al protagonista y, cual bardo borracho, interpreta números musicales que provocaron aplausos y desesperación por igual.

Zebraman no deja de ser una buena película aunque su orientación sea más comercial, dado el éxito que tuvo en Japón esta comedia





sobre un profesor obsesionado con un superhéroe de tele, al más pulo estilo **Ultraman** o **Power Rangers**. Disfrazándose del hombre cebra y acompañado por un niño postrado en una silla de ruedas que, junto a él, es fan del personaje de **Zebraman**, deberán enfrentarse a una invasión extraterrestre. Divertida, bien interpretada y mucho más soportable que **Izo**, *Miike* nos dejó algo más contentos aunque este año no presentara ninguna maravilla como en certámenes anteriores.

Otro director que se ha presentado por partida doble en el Festival ha sido *Shinya Tsukamoto*, más conocido por ser el director de **Tetsuo**. Aunque en su caso, *Tsukamoto* firmaba **Vital** como director y **Marebito** de *Takashi Shimizu* como actor, mostrándonos su faceta

interpretativa. Después de dirigir una película de terror titulada **Gemini** y una película de corte erótico titulada **Snake of June**, *Tsukamoto* se sume en una reflexión sobre el amor y la muerte en **Vital**. En ella un joven (interpretado por *Tadanobu Asano*, al que vimos en **Zatoichi**) sufre un accidente en el que pierde la memoria. Tiempo después descubre que estudiaba medicina y decide volver a la facultad. El curso transcurre con normalidad sin que él consiga recuperar sus recuerdos hasta que llega a la clase de disección. El cuerpo que encuentra en la mesa de disección empezará a turbarle pues se trata de la chica que murió con él en el accidente. Corte a corte sus recuerdos irán resurgiendo y mezclándose con la realidad con las apariciones de la chica. En su reencuentro con el amor se inmiscuirá una compañera de clase que se ve atraída por él pero a la vez ella también lucha con sus recuerdos y sus remordimientos. Aunque el planteamiento de **Vital** pueda parecernos de lo más morboso al utilizar una disección como eje del desarrollo de la historia, la película es una bonita y triste reflexión sobre el amor y la existencia.

En **Marebito** de *Takashi Shimizu*, *Shinya Tsukamoto* da vida a un fotógrafo que descubre que en el subsuelo de Tokio viven unas extrañas criaturas. De allí rescata a una joven muda a la que encierra en una habitación descubriendo que ella también es una de esas criaturas. **Marebito** supone un cambio para *Shimizu*, que estaba empezando a repetirse versionando una y otra vez **La maldición (Ju-on)**. En el Festival también se proyectó el *remake* americano que ha rodado él mismo bajo el título de **The Grudge** y que *Sara Michelle Gellar* (más conocida como *Buffy*) presentó en el evento.

Después de la visita el año pasado de *Tadanobu Asano*, muchos hemos acabado de resultar encandilados por el trabajo de este joven actor. Año tras año nos sorprende con nuevas interpretaciones: de su rostro absorto en su papel en **Vital** a su interpretación en **Taste of tea**, aunque sólo sea un papel secundario.

El director del fragmento animado de **Kill Bill**, *Katushito Ishii*, nos presenta su tercer largometraje después de **Shark Skin Man and Peach Girl** (adaptación del manga de *Mochizuki Minetaro*) y **Party 7**. **Taste of tea** es la historia de una extraña familia en la que el padre es hipnotizador y la madre dibujante de manga. Un retrato familiar desde el punto de vista de la hija pequeña que cuenta con varios alicientes entre los que se encuentra ver a *Hideaki Anno*, el director de **Evangelion**, como actor.

EL CINE COREANO ESTÁ DE MODA

El cine coreano está viviendo uno de sus momentos más creativos. Títulos como **Memories of Murder** o **La isla** son una pequeña muestra del potencial de Corea del Sur. El Festival de Sitges tuvo el acierto de programar **Old Boy** de *Park Chan Wook* (**Joint Security Area**, **Sympathy for Mr. Vengeance**) y **Samaritan Girl** de *Kim Ki Duk* (**La isla**, **Binjip**), los dos directores coreanos más destacados del momento.

Todos esperábamos la proyección de la película coreana **Old Boy** de *Park Chan Wook*, que venía precedida de las excelentes críticas y el

premio al mejor director que había obtenido en el Festival de Venecia. No defraudó. **Old Boy** es, sin lugar a dudas, la película más completa y redonda que se ha proyectado en el Festival con un tremendo guión apoyado por unas interpretaciones perfectas. Una historia turbadora de venganza donde un personaje sale después de 15 años de reclusión con el único objetivo de vengarse de aquellos que lo han tenido encerrado durante tanto tiempo sin ninguna explicación ni motivo aparente. Basada en la obra de *Garon Tsuchiya* y *Nobuaki Minegashi* (publicada por Otakuland), **Old Boy** es una de las mejores películas del año que pronto podremos ver en las salas de cine. Os remitimos al artículo que publicó Minami recientemente sobre la película y el manga.

Park Chan Wook es también el director de una de las tres historias que forman **Three... Extremes**, un proyecto conjunto entre Hong Kong, Japón y Corea que intenta repetir el éxito que consiguiera **Three**. Con la intención de presentar historias de terror o simples pesadillas al estilo "Cuentos desde la Cripta" o "Misterios sin resolver", esta vez se ha reunido a tres de los directores más radicales de la cinematografía asiática: *Takashi Miike*, *Park Chan Wook* y *Fruit Chan*. La historia de *Fruit Chan* nos presenta a una actriz en decadencia que quiere recuperar el amor de su marido que la engaña con una

mujer más joven y para ello qué mejor que recuperar la juventud. La solución la tiene una extraña mujer y sus empanadillas, cuyo ingrediente principal no es muy corriente que digamos. Por su parte, *Park Chan Wook* pone en escena a un joven director de éxito que es secuestrado junto a su mujer por un extra de sus películas un tanto desequilibrado. Y para finalizar, *Takashi Miike* elige la historia de una chica que tiene un extraño sueño relacionado con su pasado como contorsionista junto a su hermana. De las tres propuestas, quizás la más destacada sea la historia de *Fruit Chan* que revuelve el estómago a cualquiera, sin desmerecer la puesta en escena de *Park Chan Wook*. Aunque nos quedamos sin pasar verdadero terror procedente del cine oriental en este edición del Festival.

HONG KONG NO TIRA LA TOALLA

Hong Kong estuvo presente en el Festival con dos títulos: **Infernal Affairs** y **Breaking News**. El Festival proyectó los tres títulos de los que se compone **Infernal Affairs**, la trilogía dirigida por *Andrew Lau* y *Alan Mak* e interpretada por *Andy Lau* y *Tony Leung*. **Infernal affairs** es la típica historia de "topos" en la que un policía se infiltra en la mafia china y un mafioso se infiltra en la policía, pero su puesta en escena y, sobre todo, sus interpretaciones la han convertido en una película más que recomendable.

Uno de los directores de moda en estos momentos en Hong Kong es *Johnnie To*. En el último año debe llevar ya unas tres películas estrenadas. Una de ellas es esta historia de policías y ladrones titulada **Breaking News**. La película nos muestra cómo los medios de comunicación pueden influir y tergiversar la realidad a su antojo. Una película con algunos puntos a resaltar y entretenida en su totalidad pero que tampoco destaca sobremanera.

ANIMA'T, EL AÑO DE LOS GRANDES

El Festival nos tiene acostumbrados a proyectar los títulos de animación más importantes que se realizan en Japón. **Metrópolis**, **Millenium Actress**, **Perfect Blue**, **Memories**, **Tokyo Godfathers** o la filmografía completa de Ghibli son algunos de los títulos que han se ha proyectado dentro de la sección que el Festival dedica a la animación. En esta edición se ha producido una extraña y mágica coyuntura: tres de los grandes maestros de la animación nipona han presentado sus nuevos trabajos. Nada menos que *Hayao Miyazaki*, *Mamoru Oshii* y *Katushiro Otomo* han estrenado este año respectivamente **Howl's moving castle**, **Ghost in the shell: Innocence** y **Steamboy**.

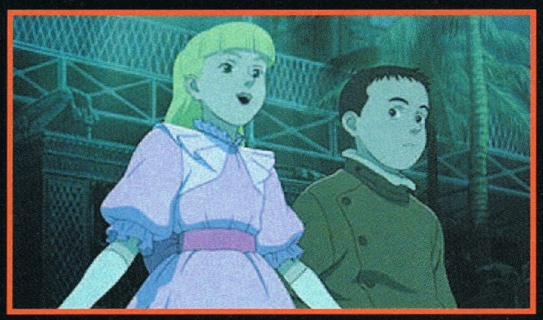
Además, la sección se completaba con la nueva película de **Appleseed** con un nuevo *look* 3D; **Hair High** de *Bill Plympton* que sigue trabajando a su bola fuera de la industria sin que ello le haga perder el sueño; la nueva locura de los creadores de **South Park** titulada **Team America: World police** donde se pasan de los monigotes animados a las marionetas al más puro estilo **Thunderbirds**; y la presentación de la serie de televisión de **Ghost in the shell** que Producciones IG ha bautizado con el subtítulo **Stand Alone Complex** y que nos permite disfrutar de nuevo de la Sección 9, sobre todo, de la comandante *Kusanagi* y *Batou*.

HOWL'S MOVING CASTLE

Tras triunfar en medio mundo con **El viaje de Chihiro** y lograr lo inimaginable (los elogios de la crítica internacional y los galardones más prestigiosos del mundo del cine), al fin *Hayao Miyazaki* puede pasearse por doquier con la cabeza bien alta y con la etiqueta de realizador de cine con mayúsculas. Quién es el guapo que se atreve a decir ahora que lo suyo son sólo dibujos para niños. La magia de *Miyazaki* vuelve a hacernos soñar en **Howl's moving castle**, un proyecto que en su origen no iba a ser dirigido por el director de **Porco Rosso** pero que por fortuna acabó convirtiéndose en su nueva película. Adaptación de un libro de la escritora inglesa *Diana Wynne Jones* (del que ya os habíamos hablado en Minami), **Howl's moving castle** es la historia de una joven llamada *Sophie* que es hechizada por una malvada bruja convirtiéndose en una anciana y cuya única esperanza de volver a la normalidad residirá en un hechicero presumido y su extraño castillo. Con una animación de ensueño, unos personajes entrañables y una nueva partitura de *Joe Hisaishi*, *Miyazaki* continúa haciendo volar nuestra imaginación.

STEAMBOY, Katushiro Otomo descubre el vapor

Diez años ideándola y cuatro años de intensa producción con la participación de algunos de los estudios de animación más importantes de Japón (Estudio 4C, Producciones IG, Sunrise...) y algunos animadores de renombre como *Satoshi Kon* (**Perfect Blue**, **Tokyo Godfathers**), es lo que le ha costado a *Katsuhiro Otomo* finalizar un ambicioso proyecto. Un tiempo no invertido en vano ante los resultados técnicos vistos, que le han hecho merecedora del premio a la mejor película de animación del Festival. **Steamboy** es un espectáculo visual con una historia simple pero efectiva, una reflexión sobre el uso de la ciencia y un alegato pacifista.



La película nos traslada a la Inglaterra de finales del siglo XIX en plena revolución industrial, ambiente reproducido al detalle por *Otomo* que aprovecha la ocasión para recrearse en el diseño de máquinas. *Ray* es la tercera generación de una familia de inventores y científicos. En una sociedad donde el vapor es la principal fuente de energía, el abuelo y el padre de *Ray* trabajan en Alaska en la búsqueda de una nueva forma de energía que da como resultado una extraña esfera (la "steam ball"). Mientras, en Manchester, *Ray* sueña con visitar la Exposición de Londres de 1900, hasta que un día recibe de su abuelo un paquete que contiene una esfera con la misión de evitar que caiga en las manos de la Fundación O'Hara y entregársela a una tal *Sr. Stephenson*. *Ray* conocerá en su periplo a la consentida *Scarlett*, la heredera de la Fundación O'Hara (sí, se llama *Escarlata O´Hara*), y tendrá que descubrir por qué la Fundación ansía la esfera. Esta es la sencilla historia que plantea *Otomo* y que ha despertado las críticas que se han vertido sobre la película pues se esperaba que el director de **Akira** plantease un argumento complejo y rebuscado que dejase al espectador lleno de interrogantes; sin embargo **Steamboy** es una película para todos los públicos, una película de aventuras de corte clásico sobre la lucha eterna del bien y del mal.

Eso sí, nadie podrá negar que la película de *Otomo* es todo un espectáculo visual. La recreación que *Otomo* hace del Manchester y Londres de 1900, el diseño de las máquinas (sobre todo de la Torre Steam) o escenas de acción como la de la persecución desde la casa de *Ray* al tren nos acerca a la mejor animación del momento, con permiso de Ghibli y *Mamoru Oshii*. Otro elemento a destacar es la banda sonora que ha compuesto *Steve Jablonski*, que acompaña a la perfección.

Que nadie espere ver **Akira 2** porque no lo es. **Steamboy** es una nueva propuesta alejada del apocalíptico mundo de Neo Tokyo pero que al igual que en aquella ocasión vuelve a interrogar por el sentido del progreso y el uso

Breaking News

de la ciencia. Dos enfoques distintos pero complementarios.

GHOST IN THE SHELL INNOCENCE

Hablar de **Ghost in the Shell: Innocence** es referirse a la segunda parte de una película de culto y artífice del género ciberpunk, tristemente conocida por muchos por ser la inspiración de los *Wachoski* para **Matrix.** Dirigida de nuevo, como no podía ser de otra manera, por *Mamoru Oshii*, y producto de la genial Produccions IG, **Innocence** es sin duda una película a la altura de su ya mítica predecesora, incluso en algunos aspectos superior.

El argumento nos sitúa en una serie de asesinatos producidos por androides de aspecto femenino, similares a las muñecas de porcelana del siglo XIX. Tras asesinar a sus dueños, llevan a cabo un acto propiamente humano que parece inusual en seres creados artificialmente: se suicidan. *Batou*, ciborg que era el antiguo compañero de la mayor *Kusanagi* antes de que esta se fundiera con la red, se encargará de investigar dichos asesinatos junto a *Togusa*, antiguo policía reconvertido en la Sección 9, donde ambos trabajan. Sin el visionado de la película original, es fácil perder el hilo en lo referente a quién son estos personajes.

El desarrollo del argumento es suficientemente interesante y profundo, más por lo que se nos muestra y cuenta a través de los diálogos que por los entresijos de la trama tras los androides asesinos de la misteriosa empresa Locus Solus (título, por cierto, de una novela francesa del siglo XIX). Los protagonistas tienen conexiones en sus cerebros que les permiten un acceso continuo a la red de redes, por lo cual no es extraño verles hablar sin mover los labios o citar a *Descartes*, *Platón* o *Milton*. Las citas adquieren un importante papel, al igual que ciertas frases hechas, encajándose perfectamente en el discurso que se nos va revelando, dotándolo de un cáliz unas veces filosófico, otras poético. Quien no esté dispuesto a meditar junto a los propios personajes sobre cuestiones netamente metafísicas, pero cercanas puesto que hablan de nuestra propia existencia, sin duda encontrará **Innocence** un plato imposible de digerir, malográndose así una verdadera delicia. Un ejemplo claramente soberbio tanto por el aspecto visual como por el posterior diálogo, es el de la mansión del hacker *Kim*. El juego que *Oshii* teje en este episodio es absolutamente delirante y mágico, pero hay que verlo y dejar que nos arrastre para comprenderlo.

La pulsación de la película es lenta pero constante, con una perfección tal que siempre navega entre escenas de acción detalladas e impresionantes, diálogos con fondo acompañados de imágenes continuas y delirios visuales de una capacidad artística sorprendente, como el carnaval de reminiscencias chinas que, acompañado de la partitura de *Kenji Kawai*, logra mantener absorto al espectador. Los diseños son impresionantes, desde los propios títulos de crédito a cada minuto de los casi cien de metraje. Los personajes en 2D encajan perfectamente con el uso intensivo del ordenador, con una capacidad que IG ya fue descubriendo con **Blood: the last vampire** pero que con **Innocence** alcanza cotas mayores. No se trata sólo de la calidad de las imágenes, sino también de la cuidada fotografía y de un diseño magistral y detallado, que destaca sobremanera a partir del vuelo hacia Locus Solus.

Como es lógico, siempre habrá gente que no conecte con el cine de *Mamoru Oshii*, con su introspección más o menos profunda visible en prácticamente toda su filmografía. Aquellos que se aburrieron soberanamente con la primera parte, o con la magnífica **Avalon**, hallarán en **Innocence** más motivo para criticar a este autor. Mas el mundo está formado por opiniones, y esta opinión deja claro que **Innocence** es una joya donde fondo y forma se unen indisolublemente para crear una visión única y fascinante que permanecerá grabada en nuestras retinas por mucho tiempo (*NdL: En cambio yo soy de los que empieza a encontrar ya algo cansina la lentitud metafísica de* Oshii. *Está bien y resulta original una vez, dos, incluso tres, pero en todas y cada una de sus pelis ya aburre un poco*).

STAR WARS, que la fuerza os acompañe

Este año el Festival ha sido sede durante tres días de la *Star Wars Conference*, la conferencia internacional dedicada al universo creado por *George Lucas* que recibió el premio La General por su trayectoria profesional, pese a que *Lucas* no hizo acto de presencia en la entrega del premio y cedió el honor a *Stephen J. Sansweet*, que disculpó al director de **La guerra de las galaxias** por estar ultimando la producción del episodio 3, del que se proyectó el trailer. Fans disfrazados de *Darth Vader* o *Princesa Leia* se paseaban orgullosamente por los aledaños con su acreditación de la conferencia. Para los curiosos el club de fans de la saga se había preparado una exposición donde se podían admirar algunas maquetas con más o menos parecido con los originales a los que pretendían reflejar. Y si alguien no tenía suficiente con las presentaciones, actividades y conferencias podía atreverse con la maratón en la que se proyectaban todos los títulos de la saga. Si pensabais que las maratones de **El señor de los anillos** podían acabar con la salud mental del personal, imaginaos lo que supone ver de un tirón las cinco películas de **Star Wars.** No quiero ni imaginarme cómo acabarán los valientes que en la próxima conferencia de **Star Wars** sufran la maratón que incluya los seis episodios uno tras otro (*NdL: Hey, herejías las justas...*). Aunque esta no fue la única maratón que se pudo ver en el Festival, que nos tiene acostumbrados a sus famosas maratones; **Godzilla** protagonizó un par de ellas con la proyección de dos películas a media noche y, los que todavía estábamos en pie, asistimos el último día del Festival a una maratón en la que se incluía **Steamboy**, **Ghost in the shell Innocence**, **Breaking News** y **Team America**.

NOS VEMOS EL AÑO QUE VIENE

Después de diez días intensos disfrutando de la mejor animación, de cine oriental y de pesadillas diversas, llega el turno de las valoraciones. Esta edición ha brillado por la ausencia de invitados asiáticos (nos quedamos con las ganas de ver a *Mamoru Oshii* o *Park Chan Wook*), por la lluvia y las largas colas de paraguas, por una organización que ha dejado mucho que desear (sobre todo la tardanza en presentar la programación o la programación de **Howl's moving castle** solamente un día laborable sin incluirla posteriormente en ninguna maratón ni proyectarla el fin de semana dejando a mucha gente con las ganas de poder disfrutar de lo nuevo de *Miyazaki*) o por la escasa asistencia a la última maratón del cine Retiro (quizás debida a la falta de información de los títulos que se proyectarían en las maratones del sábado 11 a diferencia de otros años en que se conocían dos de los títulos). Dejando de lado los aspectos a mejorar, el Festival nos ha permitido un año más ver algunos de los títulos más esperados. Solamente por el visionado de **Old Boy** y **Ghost in the shell Innocence** el Festival ha merecido una vez más la pena.

Marta "Tinuviel" Munuera
Jaime "Thorin" Munuera

PELÍCULAS ASIÁTICAS PREMIADAS

SECCIÓN OFICIAL FANTASTIC

Mejor película
Old Boy, de Park Chan Wook
Mejor director
Johnnie To por Breaking News
Mejores efectos especiales
Izo, de Takashi Miike
Mejor maquillaje
Three... Extremes
Premio especial a toda una obra
Hayao Miyazaki
Premio Fantastic Nuevas Visiones
Vital, Shinya Tsukamoto
Premio del público
Howls' moving castle, de Hayao Miyazaki
Premio Gertie a la mejor película de animación
Steamboy, de Katushiro Otomo
Premio Orient Express
Ghost in the shell Innocence, de Mamoru Oshii
Premio de la crítica José Luis Guarner
Old Boy, de Park Chan Wook

DDT
Historias para no dormir

Personalmente, cada vez que como redactor de Minami me encargo de realizar un artículo sobre alguna obra de Suehiro Maruo, me puedo imaginar a lo que me expongo: páginas llenas de violencia, sexo, y seres "de la oscuridad". Pero tranquilos, yo no digo que me desagrade... Visto con otros ojos, las obras de Maruo tienen un sentido del humor muy fino y una dura crítica a la sociedad japonesa (por encima de todo a los jóvenes). Leed DDT y comprobaréis cómo aún no lo habéis visto todo en el mundo del manga.

Asquerosamente... ¿bello?

Un total de 13 historias cortas, a cada cual más aberrante, conforman este tomo único llamado **DDT**. Para que os hagáis una idea de lo que contiene la obra, algunas de esas historias se titulan "Infierno femenino", "El juego más apestoso" o "Mi nombre es una mierda". Sería fácil nombrar tanto el nombre como el argumento de todas ellas pero, sinceramente, perdería algo de gracia comprar este tomo único. Son, pues, historias grotescas -algunas sin sentido- no aptas para estómagos débiles o enfermizos. Quizá gran parte de la culpa de que los protagonistas de esas historias cargadas de sexo, incesto y todo tipo de fluidos internos humanos, sean jóvenes la tiene el pasado del autor, con una actitud un tanto delictiva. Según el propio *Maruo*, muchos de sus "cuentos" son pesadillas, sueños extraños sin significado alguno que él mismo ha transmitido al papel. Personalmente, esta me parece hasta el momento la obra más fuerte de *Maruo* editada en nuestro país (especialmente por los niveles de sexo) pero no la mejor, que es sin duda **La Sonrisa del Vampiro** 1 y 2, editadas por Glénat.

Un estilo peculiar

El estilo gráfico de *Suehiro Maruo* es sin duda peculiar y totalmente diferente al de otros autores. Si cogemos una obra suya de la estantería de cualquier biblioteca especializada, sabremos sin duda que él es el autor de ese manga, por dibujo y por temática. Un dibujo que pese a que no podríamos considerar como "barroco" sí es algo recargado, y nos muestra con todo lujo de detalles las facciones humanas (casi siempre retorcidas, cargadas de dolor o con muecas verdaderamente extrañas) y los propios fondos del manga. Animales, calaveras e insectos, por su parte, son también objeto de admiración de *Maruo*, y muchas veces aparecen representados de manera muy realista. Al fin y al cabo, estamos hablando de un manga más bien "underground", que se aleja del resto de géneros habituales aquí para ofrecernos una visión de la realidad sombría y deformada que nos enseña la parte más perversa de los seres humanos. No es un autor que transmita dinamismo a sus obras a través del dibujo, pero como aquí los personajes no se dedican a luchar, tampoco le hace ninguna falta. Si algo podríamos destacar también serían las ilustraciones a color del mangaka, que han ido mejorando con el paso de los años, no sólo en calidad, sino que han dejado de ser tan grotescas y son más "góticas". Recordad, eso sí, que sus obras están destinadas a un público adulto (y al que además le guste la temática un tanto oscura).

¿Algo más?

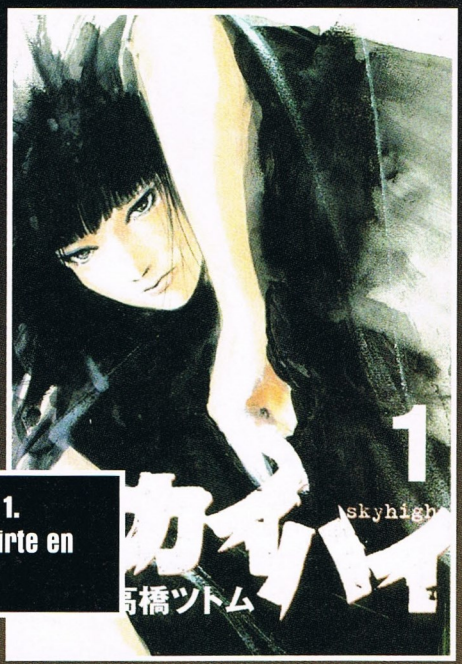
Pues sí, porque no podemos dejar de lado la edición, de la mano de Otakuland. Aunque ha mejorado respecto a su otra obra del mismo mangaka, **New National Kid**, sigue estando por debajo de la edición de Glénat. Es cierto que tanto el nivel de impresión (los niveles de tramas y oscuros) como la tipografía y otros detalles han mejorado, pero aún les queda para igualar a otras editoriales. Habrá que darle tiempo al tiempo para ver si los chicos de Otakuland van mejorando poco a poco, pues sin duda su proyección es buena.

En definitiva, por 8,95 euros podéis tener en vuestras manos un tomo con sobrecubiertas un tanto especial. Como ya he dicho en otras ocasiones, personalmente las obras de *Suehiro Maruo* me hacen reír, pero claro está, no todos tenemos el mismo sentido del humor ^^U y el dinero es vuestro al fin y al cabo.

Pedro López [Sirinae]

Sky High

Bienvenido a la Puerta del Rencor



Una muerte violenta. Estás en la Puerta del Rencor. Tienes tres opciones: 1. Aceptar tu muerte e ir al paraíso a esperar la reencarnación; 2. Convertirte en un alma errante; 3. Maldecir y matar a alguien. ¿Qué escoges?

Esta es la diatriba ante la cual se encuentran aquellos que han muerto de forma violenta o asesinados. Al morir, todos los que han sucumbido en tales circunstancias aparecen ante la Puerta del Rencor donde su guardiana, *Izuko*, guía a los muertos para que escojan un destino para su alma. Tenéis que saber que si se escoge la tercera opción, vuestra alma quedará condenada al infierno. Si resulta difícil decidirse entre una película u otra a las puertas del cine, imaginaos lo que esta decisión puede suponer.

EL ORIGEN: UN MANGA

Sky High es la adaptación de un manga de *Tsutomu Takashi*, un autor hasta ahora desconocido en nuestro país pero que cuenta en su haber con varias obras: **Jiraishin** (1993), **Alive** (1999), **Tetsuwan girl** (2000) y **Sky High** (2001). Compuesta por dos tomos, **Sky High** es quizás su obra más conocida y de más éxito tras la producción de una serie de televisión que tuvo una excelente acogida en Japón (y que ha despertado el interés de los productores americanos, así que no me extrañaría que cualquier día veamos por televisión a *Izuko* y su *Puerta del Rencor*) y la posterior realización de una versión cinematográfica dirigida por *Ryuhei Kitamura*. Además, el manga cuenta con una secuela titulada **Sky High Karma**. Glénat ha anunciado la publicación de los dos tomos de los que se compone **Sky High**, aunque de momento aún no ha aparecido nada.

Tsutomu nos presenta un manga que podríamos calificar como seinen y si buscásemos un género podríamos definirlo como una historia de terror o cuentos de fantasmas. Los dos tomos están formados por diferentes historias cortas: cada muerte supone un capítulo, una pequeña tragedia, un drama personal. Personajes arrastrados por la rabia, por la impotencia o por el miedo que *Tsutomu* utiliza para mostrarnos diferentes aspectos de la condición humana, a la par que se adentra en temas sociales como la depresión juvenil por el acoso de los compañeros en la escuela. Así, asistimos por ejemplo al suicidio de una joven para poder vengarse de las compañeras de colegio que le han hecho la vida imposible a ella y a su compañera.

LA ADAPTACIÓN CINEMATOGRÁFICA

Estamos de enhorabuena. Contamos con un nuevo sello dedicado al cine oriental que aparece para intentar editar en DVD títulos procedentes de Japón, Corea del Sur y Hong Kong destinados a un público joven. Shonen Films es un proyecto a aplaudir por todos los amantes del cine oriental y, por extensión, por todos aquellos que estén interesados en la cultura japonesa. Según su declaración de intenciones, aparece para que podamos disfrutar de títulos poco convencionales dentro del nuevo cine que nos llega de Oriente. Y para probar su elección, nos presentan la adaptación cinematográfica de **Sky High**. Una edición en DVD que incluye una buena cantidad de extras (Making of, trailers, artículos del director, de los actores, del cantante del ending y de diferentes aspectos de cultura japonesa que se entreven en la película).

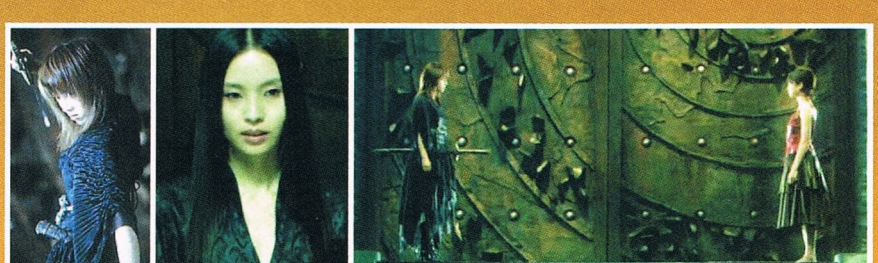
La película está dirigida por *Ryuhei Kitamura*, un joven director que está dando mucho que hablar después de **Versus**, **Azumi** y **Godzilla Final Wars** (su última película es nada más y nada menos que una nueva aventura del monstruo más famoso después de *King Kong*). Con un plantel de jóvenes actores, *Kitamura* parte de la idea general del manga de la existencia de la Puerta del Rencor, su guardiana y sus reglas para proponer una nueva historia que no aparece en el manga obra del guionista *Isao Kiriyama*. Así de pasada, cuenta que se están produciendo una serie de asesinatos con un elemento común: a las víctimas les ha sido arrancado el corazón. La investigación está siendo llevada a cabo por un joven policía, *Kohei*, quien deja por un día la investigación para casarse con su novia *Mina*. Un día lleno de felicidad que se ve truncado cuando *Mina* abre la puerta y empieza a dirigirse hacia el altar para acabar desvaneciéndose sin su corazón. Es así como *Mina* aparece ante *Izuko*, que le desvela que ha sido asesinada por el asesino al que busca *Kohei*. ¿Qué elegirá *Mina*? ¿Podrá impedir que *Kohei* asesine al hombre que ha destrozado su felicidad y, por ello, sea condenado al infierno?

Sky High es una película entretenida que mezcla las tradicionales historias de fantasmas con unas dosis de acción y una historia de amor más allá de la muerte (¡Ostras! Si esto parece **Ghost**. Atentos a la escena con médium incluido, pero en lugar de *Whoopy Golberg* es un gordito japonés (*NdL: Francamente, a mí me ha parecido que se le puede hacer un "Hoy nos pasamos por la piedra..." de los buenos*). Con unos efectos especiales apañados pero tampoco destacables y una canción en los títulos de crédito interpretada por *Hyde*, **Sky High** no pasará a los anales de la historia ni es una película que incluiríamos en la lista de las diez mejores películas del año, pero son casi dos horas de entretenimiento y una propuesta a loar de Shonen Films, a la espera de **Go**, su próximo lanzamiento en primavera.

TU ELECCIÓN

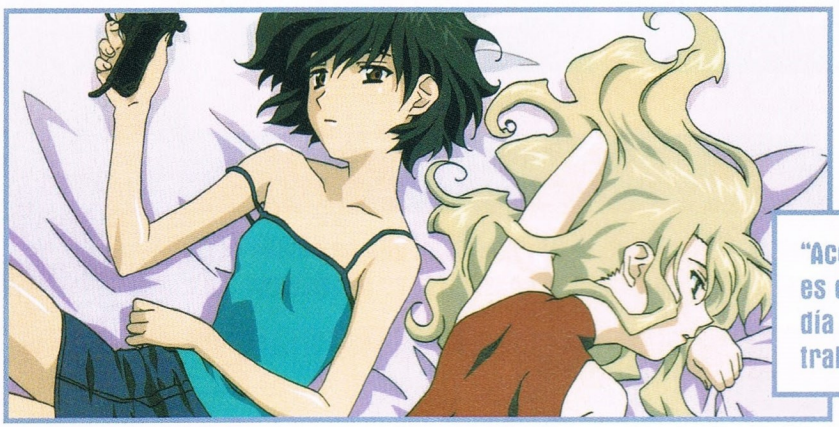
¿Tienes clara tu elección? ¿Ir al paraíso, vagar como un fantasma o maldecir a alguien? *Izuko* espera tu respuesta en la Puerta del Rencor.

Marta "Tinuviel" Munuera



NOIR

un viaje al pasado a punta de pistola



"Acompáñame a dar un paseo por el pasado". Este es el mensaje de correo electrónico que recibe un día Mireille Bouquet, una asesina a sueldo que trabaja en París.

El misterioso mensaje habría ido a parar directamente a la papelera de reciclaje de no ser por la melodía que lo acompaña. Las tristes notas despiertan recuerdos del pasado en *Mireille*, que vuela rápidamente a Japón para encontrarse con *Kirika Yuumura*, una joven estudiante con la que se encuentra en una fábrica desierta. Allí *Kirika* le muestra un antiguo reloj de bolsillo cuya melodía es familiar a *Mireille* y dice llamarse *Noir*. Su conversación se ve interrumpida por la huida de *Kirika*, y al seguirla *Mireille* descubrirá que unos misteriosos hombres intentan asesinar a la joven sin éxito alguno pues *Kirika* se defiende como una auténtica profesional dando muerte sin pestañear a los hombres que intentar darle caza. *Kirika* explica a *Mireille* que no recuerda nada de su pasado; un buen día despertó en una cama recordando solamente un nombre: *Noir*. No recuerda la razón por la cual es capaz de manejar con gran soltura armas de fuego y moverse como un soldado profesional. *Mireille* decide ayudar a *Kirika* a descubrir quién es a la vez que intentará desvelar la relación de la joven con su pasado a través de la melodía del reloj. ¿Quiénes son los hombres que persiguen a *Kirika*? ¿Qué relación tienen las dos jóvenes? Es así como forman un equipo con el apodo de *Noir* en busca de respuestas, en busca de su pasado.

En el presente

Noir se compone de 26 capítulos realizados en el 2001 por el estudio Bee Train, responsables de series como **.Hack**, **Madlax**, **Avenger** (dos series muy en la línea de **Noir**) o **Arc the lad**. Su duración sigue la tónica que se repite últimamente en todas las series, aunque cabe decir que podría haberse reducido con tranquilidad a 13 episodios. Gran parte de la serie es un compendio de capítulos en los que las protagonistas se ocupan de un caso y lo resuelven, episodios que sirven para que nos familiaricemos con los personajes pero que pueden resultar cansinos si lo que deseas es ya que el hilo argumental empiece a desarrollarse. Un argumento lleno de interrogantes y conspiraciones que junto al misterio que envuelve a la pareja protagonista y la excelente música de *Yuki Kajiura* logran dotar de una atmósfera que hacen de esta serie un producto peculiar que ha captado el interés del público.

Viviendo el momento

En una serie donde en cada capítulo muere hasta el apuntador no es de extrañar que el reparto se reduzca a la pareja protagonista. La dualidad entre estas dos mujeres de armas tomar se convierte en uno de los ejes de la historia.

Mireille, la atractiva rubia del equipo, es una experta y prestigiosa asesina profesional. Una mujer segura de sí misma y de aspecto alegre que guarda un pasado amargo. Procede de una familia aristócrata de Córcega y siendo todavía una niña vio morir a su familia. Es el pasado cuya clave puede poseer *Kirika*, la callada morena del dúo. Con un talento natural para utilizar un arma y su insensibilidad ante la muerte, *Kirika* no recuerda nada de su pasado ni su procedencia. Vamos, es la alegría de la huerta como lo era *Rei* en **Evangelion**. A lo largo de la serie la relación entre ambas se va reforzando y juntas forman una pareja de cuidado.

Sin embargo, su suerte se tambalea con la aparición de una misteriosa joven llamada *Chloe* que también parece tener una excelente habilidad para la lucha, como *Kirika*. Para complicar más el asunto, detrás de *Chloe* hay una mujer de aspecto cándido llamada *Altena*. Estas dos mujeres ejercen de contrapunto a nuestras dos protagonistas. Tanto *Mireille* y *Kirika* como *Chloe* y *Altena* están inmersas en una serie de conspiraciones y complots en los que también está involucrada una organización llamada los *Soldados*.

Ya en el pasado

El responsable del, a veces minimalista, guión de **Noir** es *Ryouei Tuskimura* (**El Hazard**, **Utena**), mientras que la dirección queda a cargo de *Koichi Mashimo* (**.Hack**). Pero sin duda, el nombre a destacar en el equipo es el de *Yuki Kajiura*. La joven compositora logra destacar convirtiendo su partitura en responsable en gran manera la atmósfera de la serie. Una combinación de piezas de aire europeo con la simple aparición de violines, piano o acordeón con retazos de melodías techno. Destacando piezas deliciosas como "Canta per Me", "Salva nos", "Sillent pain" o "Llullaby". El trabajo de *Kajiura* se ve reforzado por la colaboración de *Ali Project* (*Arika Takarano* y *Mikiya Katakura*), responsables del opening "El ataúd de Copelia" (Coppelia no hitsugi), y *Akino Arai* interpretando el ending "Kireni na kanjo" y que muchos recordarán por su interpretación inolvidable del "Voices" de *Yoko Kanno* en **Macross Plus.** Un trabajo admirable de *Yuki Kajiura* pese a su corta experiencia en el mundo de la composición después de su debut como cantante en el grupo *See-Saw*. Una carrera que ya ha empezado a despegar con excelentes trabajos como **.Hack** o el tema de **Gundam Seed**, aunque suya era también la partitura de **Shin KOR**. Un nombre a tener en cuenta en el futuro.

Volviendo al presente

Noir aparece por estos lares de la mano de Selecta Visión en un total de 6 DVDs con cuatro capítulos cada uno, a excepción de los cinco de la primera entrega. Así que ya podéis comprobar con vuestros propios ojos de lo que son capaces dos mujeres con una pistola en las manos.

Marta "Tinuviel" Munuera

Cowboy

Pistolas, naves espaciales y blues

Vuelve a nosotros el cazarrecompensas más famoso desde Han Solo, que ha sabido conquistar a los otakus españoles al punto de ser su serie de las consideradas imprescindibles.

Hablar de *Spike Spiegel* es ya casi de obligada reverencia, de merecido respeto y de obvia admiración. No en vano Selecta lanzó no hace mucho al mercado un pack con los 6 DVDs que componen íntegramente la serie de este cazarrecompensas espacial, poniendo al alcance de todos nuevamente las aventuras del Bebop por el cosmos. Sí vaqueros... ¡esta es la vuestra!

OK, three, two, one... let's jam!

Vamos a ponernos en situación, para esos despistadillos que aún no saben de qué va todo esto. Damos un pequeño salto hacia el futuro y nos plantamos en los últimos coletazos del actual y recién estrenado como aquel que dice siglo XXI. El hombre, en su afán de expansión y conquista, ha logrado llegar a colonizar planetas, sistemas, y en definitiva una parte considerable del inmenso espacio. Con esto, los frenos al crecimiento demográfico se han suprimido por completo, lo que ha conllevado un aumento de la población, un crecimiento de los problemas salariales y un mayor índice de delincuencia que en cualquier otra época. La policía se ve superada ante tanto malhechor suelto, y el gobierno toma una decisión: legalizar la profesión de cazarrecompensas, y al más puro estilo Far-West, poner precio a los bandidos y criminales. Muchos son los que dedican sus vidas a esta labor, pero de entre todos ellos destacan dos especialmente, dos con los que comienza nuestra historia. El primero de ellos, un hombre musculoso, algo mayorcito ya, con un brazo mecánico y dedicado por completo al cuidado de sus bonsáis, *Jet Black*. El segundo, más joven y más vago que el primero, un auténtico figurín de lo bohemio y todo un vividor, gran luchador desde luego y, en definitiva, el protagonista: *Spike Spiegel*, nuestro cowboy. Ambos, a bordo del Bebop (la nave de *Jet*), se dedican a surcar el espacio cazando recompensas como buenamente pueden.

Se las apañan bastante bien hasta que, de repente, de buenas a primeras, se unen a la tripulación tres personajes más. El primero de ellos, *Ein* en Japón, *Strut* en España, es un canino superdotado (es el miembro más inteligente de la tripulación) que se acopla al viaje estelar tras huir de un delincuente que quería hacerse con él para venderlo. La segunda es una jovenzuela bastante despampanante aficionada a las apuestas y a los hipódromos, que suele fundir sus recompensas en el juego y la bebida. La muchacha va a su bola, y finge indiferencia ante las acciones de los demás (aun usando su nave). Así es *Faye Valentine*, toda una conquistadora. Por último, entra en juego *Edward Wong Hau Pepelu Tivrusky IV*, más conocido como *Edo* o *Eduard*, una niña (sí, niña, con "A") que destaca por sus dotes como pirata informática. Capaz de arrancar cualquier dato a la red con la facilidad de un videojuego, en bastantes momentos será una ayuda crucial para los "mayores". Como dato curioso, decir que *Spike* odia muchas cosas, pero tres cosas por encima de todo: los perros, las mujeres y los niños. Podéis imaginaros su reacción ante el pastel que se le viene encima.

Vida y muerte, blanco y negro, Spike y...

Uy no, para nada se acaba la cosa ahí. Por supuesto, la serie tiene otro lado, ¿o pensabais que todo iba a ser cazar delincuentes de pacotilla sin más? No, no, tiene que haber un malo. Y ese malo tiene un nombre. Y ese nombre es *Vicious*. Antiguo compañero de *Spike*, parece que ambos ingresaron en una organización de la que *Spike* decidió escapar. Sin embargo, su antiguo compañero se dedica de pleno a ello, siendo su máxima ambición destruir a la cúpula de los dragones rojos, algo parecido a las mafias chinas (la tríada y todo eso, ya sabéis). Y aún se nos queda cojo el elenco, ¿verdad? Nos falta un triángulo... que, invariablemente, debe cerrar una mujer. *Julia*, en nuestro caso, otra ex compañera de *Spike*, de la que este se enamoró perdidamente viéndose obligado a abandonarla.

La historia tiene para dar y tomar, y no erraré mucho el tiro si aseguro que es una serie que puedes ver tres o cuatro veces desde tres o cuatro enfoques distintos y disfrutarla de tres o cuatro formas diferentes. No dejéis pasar esta ocasión.

¿Y el precio por su cabeza es...?

Hablamos ahora de datos técnicos y demás, que a más de uno le interesarán. Estamos hablando de un pack que Selecta Visión lanzó al mercado con los 6 DVDs que integran los 26

Bebop

episodios que componen esta serie completa. Como supongo que pondrán un par de cuadros por aquí, podéis ver todo lo que trae en lo que respecta a extras, doblajes, formatos y demás. No lo perdáis de vista ^^
El precio puede variar según el establecimiento, como siempre, pero normalmente lo encontraréis por 70/75 €. Creedme, es una buena oferta.

Como dice la canción...

Si no enlazáis esto con la serie que tratamos, pueden pasar dos cosas. La primera y más normal, que no conozcáis la magnífica canción, o la segunda, que no conozcáis el título del no menos magnífico largometraje de **Cowboy Bebop**. Las dos, tanto la canción como la película, comparten título: **Knocking on Heaven´s door**, o lo que viene a ser igual, **Llamando a la puerta del cielo**. En venta en nuestro país gracias a Columbia/Tristar Entertainment, la película nos cuenta las peripecias del equipo al completo en la ciudad de Alba.

Estamos en Marte, año 2071, para más señas, a escasos días de la celebración del festival de Halloween. Un camión cisterna cargado de elementos químicos explota mientras recorre una de las calles más transitadas de la ciudad, esparciendo así un virus altamente poderoso (y desconocido) que acaba con la vida de cientos de personas. Ante la imposibilidad de luchar contra algo tan invisible como un virus, las autoridades ofrecen una recompensa millonaria por el autor del crimen, a quien, por supuesto, también se desconoce. Aburridos de dedicarse a atracos menores y recompensas que apenas les reportan ningún beneficio, los miembros del Bebop deciden ponerse a la búsqueda de maníaco que ha causado tal embrollo.

Tras una serie de curiosas casualidades (ejem), descubren que detrás de todo esto se encuentra *Vincent*, un antiguo miembro del ejército que se mandó para luchar en la guerra de Titán. Pero la realidad fue otra. Lo que en realidad pasó en Titán fue una masacre, un experimento. Se los usó como conejillos de indias para probar una nueva arma química, logrando sólo *Vincent Volaju*... con el antídoto corriendo por sus venas. Olvidó todo y dedicó su vida a esparcir el virus, como pago por algo que jamás le deberían haber hecho, ni a él ni a nadie. Entretanto, se inmiscuye en el asunto la teniente de policía *Electra*, que como enemiga al principio y como aliada más tarde, tendrá un papel importante en la historia. De nuevo, una alegría para los más amigos de la serie y un buen comienzo para los que son un poquito más profanos.

Todo tiene su fin

Pues para terminar, mencionar un par de cositas nada más. Como muchos sabéis, y si no os lo digo yo que para eso estoy aquí, también Selecta lanzó al mercado la versión de papel del Bebop y sus tripulantes, encontrándose en la actualidad por el segundo tomo de la colección de los tres que en su día salieron en Japón entre los años 1999 y 2000 en la revista Asuka. Existe una secuela de dos tomos a estos tres, llamada **Cowboy Bebop: Shooting Star**, que realmente fue llamada así por los americanos para diferenciarla de la primera parte, pues en el original japonés (también publicado en Asuka) su nombre simplemente era **Cowboy Bebop**.

Poco más por mi parte. Sólo recomendaros, como hago siempre, que escuchéis la banda sonora original del anime, que sencillamente es brillante. *Yoko Kanno*, como no podía ser de otro modo, se ha encargado de ambientar rítmicamente toda la historia, dando un sabor a la obra y un toque de interés que de otro modo habría quedado vacío.

Nada más, chicos, simplemente os lo digo y os lo repito: interesaos por esta serie, que merece la pena. Y, para no repetirnos y todas esas repeticiones tan repetitivas... ¡Hasta la vista, Cowboys del espacio!

NeoRuB

CONTENIDOS DE LOS DVD (SERIE)

- **Serie completa de 26 episodios**
- **Master Digital**
- **Español Dolby Digital 2.0**
  Japonés Dolby Digital 2.0
- **Subtítulos en Español**
- **Formato de pantalla 4/3**
- **Menú interactivo**
- **Acceso directo a escenas**

CONTENIDOS EXTRAS SERIE

- **What's Bebop (Ficha técnica)**
- **Space Cowboys**
  (Fichas de los personajes)
- **Most Wanted!**
  (Fichas de los más buscados)
- **Funny (Curiosidades)**
- **Artist (Ficha artística)**
- **Staff creativo**
- **Sunrise, el est. de producción**
- **Cowboy Bebop OST**
- **Enciclopedia del sistema solar**
- **Diseños mecánicos y diseños de personajes.**

CONTENIDOS EXTRAS PELÍCULA

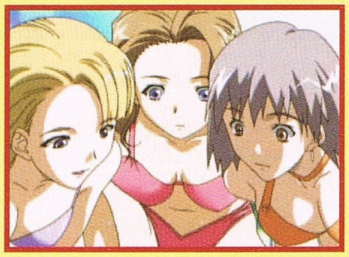
- **Documentales**
- **Perfil de los personajes**
- **Vídeos musicales**
- **Galería fotográfica**
- **Comparaciones de Storyboards**
- **Trailer de cine**
- **Trailers promocionales**

I"S OVAs

una gran edición de una historia apta para los más frikis

© 2002 Studio Pierrot

Por fin han llegado a nuestro país los OVAs de la serie I"s, de la cual en España ya conocíamos los mangas debido a que fueron publicados por la editorial Planeta en dos ediciones distintas.



Ahora podemos disfrutar de los OVAs, que para recrearnos en su totalidad debemos considerar como una historia aparte del manga con unos personajes a los que ya conocemos. Basado en el famoso manga de *Masakazu Katsura*, la obra se creó como una presentación a posteriori de la historia.

Sé lo que hicisteis el último verano

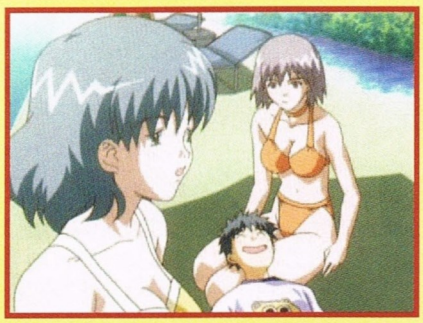
La historia comienza con un recordatorio de los últimos acontecimientos previos al inicio del OVA, unos *flashback* sin apenas diálogo en los que vemos la partida de *Itsuki* a Estados Unidos, donde piensa convertirse en una gran escultora; o una sesión de fotos de *Iori* en traje de baño ya que la chica ha decidido convertirse en actriz.

El OVA comienza en pleno verano y los tres protagonistas, *Ichitaka Seto*, *Iori Yoshizuki* e *Itsuki Akiba* han perdido el contacto. *Ichitaka*, *Itsuki* y *Yosuke* se conocen desde pequeños y diez años antes de la acción habían pasado momentos muy felices en un precioso valle. Prometieron reunirse de nuevo en aquel lugar diez años después, es decir, precisamente en ese momento. Pero resulta que el agua ha inundado el valle por lo que el paisaje ha cambiado bastante: Ahora sólo aparece una pequeña isla en medio del lago donde se encuentra un templo y un precioso y enorme árbol. Existe la leyenda de que si dos personas cruzan el lago hasta llegar a la isla, su amor será duradero.

El tímido *Ichitaka* ha decidido aclarar sus siempre atormentadas ideas cogiendo una bicicleta como si de un castigo se tratase. Se siente arrepentido de no haberse declarado a *Iori* y, con la llegada del verano, ha visto perdida su oportunidad. Sin embargo aún tiene la posibilidad de encontrarse con ella durante el estío, pues ambos tienen el número de móvil del otro.

El pobre chaval realiza tanto esfuerzo subiendo una montaña que comienza a deshidratarse y decide pedir ayuda en una piscina repleta de chicas jóvenes en bikini. Y tras un rato de discusión de las chicas por él, *Ichitaka* se escabulle para encontrarse al otro lado de la piscina con *Iori*, que está en pleno rodaje.

La encantadora *Itsuki*, por su parte, ha decidido ir a la reunión que había prometido con sus amigos recién llegada de Estados Unidos. *Yosuke* también decide ir a la reunión pero esta decisión es quizás la peor que podría



haber tomado, ya que un grupo de moteros se han unido en su viaje tras la pista de *Iori* (unos moteros muy malos, con lo tranquilos que son generalmente...). *Yosuke* saldrá huyendo perseguido por los moteros, que intentarán darle caza y serán los que provoquen problemas en el encuentro de los chavales.

El argumento nos narra una historia adyacente a la que ya conocemos del manga, con un ritmo algo lento pero que a los más fans del manga puede resultar interesante. Se trata de la típica trama en la que, por si le fuera difícil al indeciso de *Ichitaka* escoger a una de las dos chicas, deberá elegir a quién salva. La obra en sí no nos dice nada nuevo acerca del argumento original del manga, ya que se trata de una historia alternativa que no añade datos ni aspectos acerca de los protagonistas que debamos conocer. Su mayor defecto es que los malos son realmente malvados y amorales, más cercanos a una película de terror que de acción. La historia es muy interesante, más seria que la del manga ya que deja un poco aparte los toques humorísticos típicos, por lo que el conjunto resulta una obra totalmente apartada de lo que estamos acostumbrados. Pero si la obra se toma como una historia que nada tiene que ver con lo conocido, la verdad es que tiene su encanto.

En cuanto al aspecto gráfico, cuenta con un buen diseño de personajes, adaptando los diseños del manga para que adquieran una buen movilidad y expresividad. La ambientación es maravillosa, con unos escenarios realmente preciosos. Sin embargo como defecto cabe resaltar que la animación en ocasiones es bastante pobre, con escenas algo lentas, aunque ayudan a la ambientación veraniega típica de esas tardes de verano en las que el entorno es más espeso y todo parece discurrir más lentamente. Debemos destacar también el hecho del vestuario de las chicas, con faldas cortitas y mucho bañador, como era de esperar en una obra de *Katsura* (es decir, mucha imagen que alegra la vista, vamos).

Y tú de quién eres...

Las OVAs cuentan con un equipo que ha trabajado junto en varios animes y películas de animación. El director es *Morino Yosei*, que ha intervenido en diversas obras como por ejemplo la OVA yaoi **Boku no Sekusharu Harasumento** basada en el manga de mismo nombre de *Kodaka Kazuma*, así como en otros animes como **Dokusei 2**, **One**, **Pia Carrot 2** o **Kakyusei** entre muchas otras obras en las que participa también como guionista. En el guión se encuentra *Kageyama Shigenori*, que ha trabajado como director en **Majo senshi Luna Varuga** (1991), **Zeguy** (1994) y en **Kumo kai no meikyu** (1993), además de ser guionista en esta última, y como guionista de **Pia Carrot 2** o **Dokusei 2** junto a *Morino Yosei*. También ha trabajado como diseñador de personajes en **Makyo Densetsu Acrobunch**, entre muchas otras obras. El diseño de personajes viene de la mano de *Rin Shin*, quien había trabajado previamente con *Morino* en **Midnight Panther** y en **Dokusei 2**, y que ha participado en animes como **La blue Girl**, **Kite**, o **Twin Angels**.

La animación corre a cargo del famoso estudio Pierrot, conocido por diversos y variados animes en nuestro país como **Kimagure Orange Road**, **Fancy Lala**, **Fushigi Yuugi**, **Lamu**, **Tokio Mew Mew**, **Saiyuki** o **Naruto** entre muchísimos otros, y que ha contado en esta ocasión con la colaboración del estudio *Arms*.

La primera OVA se estrenó en Japón en el año 2002 y no cumplió las expectativas esperadas. El público nipón no comprendió el cambio tan radical que había sufrido la serie con la conversión a anime y, acostumbrados al eterno discurrir de la mente de *Ichitaka* y a los capítulos repletos de historias, la falta de diálogo y las escenas lentas llegaron a aburrir a más de uno y a decepcionar a la mayoría. Sin embargo con el segundo capítulo se descubrió la trama argumental, logrando captar a mayor público aunque sin llegar a lo deseado. No obstante, los mayores fans de esta serie vieron cumplidos sus deseos de admirar a los protagonistas en movimiento.

La edición española

Jonu Media ha decidido editar esta OVA con un formato de lujo. Se podría decir que es una de las ediciones más cuidadas que ha llegado a los animes de nuestro país, si no tenemos en cuenta la edición de lujo de **El viaje de Chihiro**. Cuenta con una caja de cartón como la que ya se ha utilizado en otras series como en la ya mencionada película, con una carátula de lujo transparente con serigrafía, un póster a doble cara con las protagonistas en bañador, postales, y un magnífico libreto con datos muy interesantes sobre la obra. A destacar los contenidos extras donde lo mejor son las entrevistas a diversas personas del staff incluido al mismísimo *Masakazu Katsura* así como algunos anuncios de televisión. Si algo debemos decir como error, quizás sea la falta de acceso directo a escenas, con lo que cada OVA es un capítulo entero, pero es un fallito de nada que no se tendría en cuenta de no ser porque se anuncia en la caja.

En conclusión

Una obra de la que, argumentalmente, podríamos haber esperado mucho más, pero que con una magnífica edición de gran calidad, y la intención de disfrutar de una historia paralela a la serie, podemos pasar un buen rato y sobre todo, tener un buen DVD en nuestras estanterías.

Eva R. Evrard

Serial Experim

o todo lo que internet

Sorpresitas de Selecta que llegan a nuestras manos tras este pasado Salón del Manga de Barcelona en su décima edición. Parece que ha decidido implantar la moda del pack con series completas, y ha comenzado con muy buen pie: dos series de renombre en nuestro país como son Cowboy Bebop y Lain

Precisamente, las paranoias de esta muchacha son las que nos ocupan ahora mismo. Para aquellos que van de expertos, los que no se enteraron en su día y siguen sin hacerlo, y en general, para los que gustan de las delicias de una serie tan extraña como esta... empezamos.

Navegando por las páginas de lo añejo

Los primeros pasos de **Lain** por España vinieron, como es lo tradicional por estos lares, en los brazos de plataformas digitales de pago. Todo comenzó con el desaparecido canal C:, que ya en su día se dedicó a emitir anime de la talla de **Escaflowne** u **Onikinimaru**. Más tarde, pasó al canal, también privado, Calle 13, volviendo a estar en la línea de fuego y, como en su primera emisión, causando un impacto impresionante en el público. No es para menos. Nos encontramos ante una serie que época tras época y pase lo que pase, seguirá dando que hablar, pues el argumento, la trama y demás son algo que pocas personas llegan a apreciar.

Nos ubicamos en Japón, y conocemos a una muchachita bastante introvertida, con pocas ganas de hacer amigos y de 14 años llamada *Lain*. La serie comienza con un trágico accidente: *Chisa Yomoda*, una compañera de clase de *Lain*, se suicida alegando que la carne, el cuerpo, es sólo una molestia para la verdadera existencia, y que ella sigue viva dentro de la red. Y que allí ha encontrado a Dios. Así lo plasma el mail que le llega a nuestra protagonista cuya remitente es, ni más ni menos, que *Chisa*. A partir de aquí, *Lain*, una muchacha sin interés aparente por nada, comienza a meterse de lleno en todo lo que concierne al mundo de la red, los ordenadores y, en definitiva, el "Wired", nublándose muchas veces la ya de por sí borrosa línea que separa lo real de lo ficticio. La historia desarrolla cómo *Lain*, poco a poco, va adentrándose en el mundo de los ordenadores, pasando de una timidez y desconcierto inicial a un control casi total. Cambia su vida, cambia su rutina, lo cambia todo por ese bien tan preciado, por esa búsqueda de Dios, e incluso renuncia a ser ella misma, abandonando para siempre su forma de ser. Y poco a poco, capa tras capa, irá descubriendo hechos de su propio pasado, datos sobre ella misma que no podría haber imaginado ni aun en la peor de las bromas.

Como podéis ver, la serie en sí es un caos, un misterio sin resolver, y no esperéis ninguna maravilla. La serie es difícil, sobre todo al principio, pues se recurre más bien poco a explicaciones o siquiera diálogos, siendo la imagen o el movimiento lo que realmente nos guiará a través de la historia. Insisto, no es una serie para aquellos acostumbrados a tenerlo todo en bandeja. Da que pensar.

Data search

Vamos a dar ahora un repasito a datos técnicos y demás. La fecha elegida para el estreno de la serie en Japón fue el 6 de Junio de 1998, de la mano de Pionner LCD. Fue ya un impacto incluso en Japón con sus 13 únicos capítulos de unos 25 minutos de duración cada uno, y está apadrinada por nombres como *Yoshitoshi Abe* y *Takahiro Kishida*, encargado también de la dirección de animación de **Tenchi Muyo in love** y director de arte de **Dragon Half**, y *Chiaki J. Konoka* como guionista y director de animación, encargado también de los argumentos en **Armitage III**.

En orden con la ideología de la serie tenemos a su director, *Ryutaru Nakamura*, del que se ha dicho que asemeja su trabajo al de **Neon Genesis Evangelion**. No es de extrañar, pues en ambas producciones podemos apreciar el debate constante entre la realidad real, la realidad interior y la ficción más poderosa.

Y ahora, lo nuevo

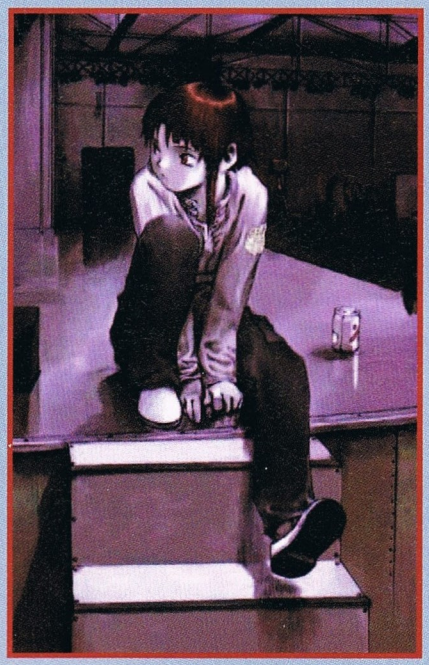
Realmente, el lanzamiento del pack de Selecta no se efectuó para el salón, sino que ya antes pudimos disfrutar de los 13 capítulos que contiene la serie reunidos en un único paquete. En el mismo formato que nos presentaban el pack del vaquero interestelar *Spike Spiegel*, nos llegan estos 4 DVDs con los siguientes contenidos:

Contenido principal:
Serie completa de 13 episodios
Master Digital
Español Dolby Digital 2.0
Japonés Dolby digital 2.0
Subtítulos en español
Formato de pantalla 4/3
Menú interactivo
Acceso directo a escenas

Extras:
Videoclip "Duvet"
Videoclip "Deeply"
Devices # 1 a # 12

ents Lain

puede hacer por nosotros



Upgrades:
"for TV"
"for CD"
"for Playstation"

Diseño de personajes

El precio, bastante asequible para los que realmente disfruten de esta serie: 50 €. Como siempre, Selecta vuelve a dar en el clavo. Aunque los que se la pillaran en su día a un precio bastante más alto (porque la serie llegó a España hace tanto que inicialmente se editó en VHS) igual se cabrean un poco, claro, pero esto de pagar la novedad para luego quizá encontrar lo mismo de saldo es ley de vida en estos campos.

Pero no se sale tanto de la norma

Y es verdad, pues sigue los mismos cánones que cualquier serie, sin llegar a despuntar por nada, sin un estilo fijo donde encasillarla (vale, no es shojo, graciosillos) y con matices normalitos.

Para empezar, la banda sonora, mayoritariamente compuesta por *Reiichi "Chabo" Nakaido*, como por ejemplo el ending. El opening, sin embargo, es obra de BoA, y en su día fue toda una revolución aquí, siendo uno de los temas favoritos de los aficionados. En total son 4 CDs más un CD single, que transmiten bastante fielmente el sentimiento de angustia de toda la obra.

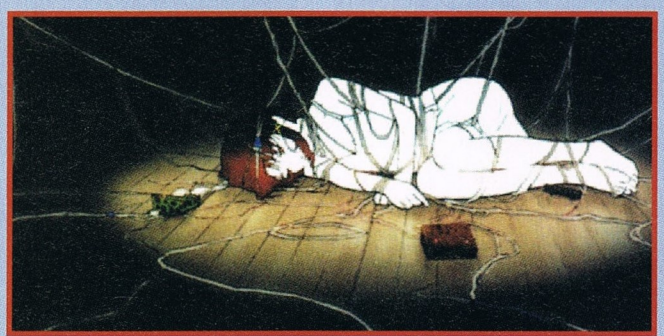
También en el haber de la obra se cuentan 3 libros. El primero de ellos, que no podía faltar, el art book, **An omnipresente in Wired**, con 128 páginas a color de tamaño A4, que se puso a la venta el 20 de Mayo en Japón a un precio que rondaba los 4000 yenes. Después, un regalo para los de difícil entendimiento, **Visual experiments Lain**, un libro que, layer a layer, analiza todos los detalles de la historia, con entrevistas a la dobladora de *Lain*, los productores de música y con respuestas a la pregunta "¿Qué es Lain?", todo por 1600 yenes. Y para terminar, **Scenarios experiments Lain the series**, un libro que recoge todos los escenarios, localizaciones y tecnologías que aparecen en la serie. Muy completo, sin duda, y a sólo 850 yenes.

Lain también cuenta con su rinconcito en la PlayStation, con un videojuego cuyo argumento dista un poco del de la serie y que apareció antes que el anime (meras técnicas publicitarias). En él, *Lain* sufre un accidente y un psiquiatra empieza a ayudarla, haciendo que cada vez se sumerja más en la búsqueda de su auténtico yo. Nuestro trabajo es navegar por el Wired e ir resolviendo acertijos y encontrando ayudas.

Cerrar sesión

No está dicho todo lo que sobre **Lain** se puede decir. De hecho, la serie es tan caótica en argumentos y tan rica en intrincados que jamás se podrá decir todo sobre ella. En vuestra mano queda descubrir este mundo, introduciros de lleno en el Wired y vivir experiencias inimaginables en el mundo real. No olvidéis esa delgada barrera, y todo irá bien, internautas.

NeoRuB



GUÍA DE CAPÍTULOS

CAPÍTULO	NOMBRE	FECHA DE EMISIÓN
Layer: 01	WEIRD	6 Julio 1998
Layer: 02	GIRLS	13 Julio 1998
Layer: 03	PHSYCHE	20 Julio 1998
Layer: 04	RELIGION	27 Julio 1998
Layer: 05	DISTORSION	3 Agosto 1998
Layer: 06	KIDS	10 Agosto 1998
Layer: 07	SOCIETY	17 Agosto 1998
Layer: 08	RUMORS	24 Agosto 1998
Layer: 09	PROTOCOL	31 Agosto 1998
Layer: 10	LOVE	7 Septiembre 1998
Layer: 11	INFORNOGRAPHIE	14 Septiembre 1998
Layer: 12	LANDSCAPE	21 Septiembre 1998
Layer: 13	EGO	28 Septiembre 1998

Wolf's

Déjate atrapar por la lluvia

Selecta trae a nuestro país una serie de los creadores de Cowboy Bebop. Fantasía, acción, humor y aventuras en una búsqueda al paraíso que tiene como personajes principales a cuatro lobos solitarios a una extraña chica flor y un noble caído en desgracia.

Y nos lo trae en 6 DVDs repletitos. ¿Conocéis el "Libro de la Luna"? ¿Existen los lobos? ¿Y las flores lunares? ¿Quién nos llevará al paraíso? Una serie que dio mucho que hablar en su día y que pasamos a comentar en profundidad.

Una flor y 4 lobos

200 años atrás, el planeta Tierra sufrió diversos cataclismos debido principalmente a la codicia humana. Mucha gente pereció, los bosques y selvas desparecieron llevándose consigo a los lobos, aquellos que, según la profecía, nos llevarían al paraíso, convirtiéndolo todo en leyenda..., pero, ¿es realmente cierto?

El mundo ha quedado en ruinas y la gente vive como puede en las ciudades mientras los "nobles", adinerados personajes que subsisten a costa de otros, viven en sus naves rodeados de todo aquello que desean, ajenos a su propio mundo que moribundo se desmorona poco a poco.

Pero, aunque la leyenda cuenta que los lobos desaparecieron, no podía estar más equivocada, ya que los lobos siguen vivos, vagabundos y sin manada en su mayoría, pero sobreviven sin ser vistos gracias a que toman forma humana. Y como sin duda ya vais imaginando (bueno, el título también ayuda), la historia se centra en estos.

Así, tenemos cuatro lobos que en un principio van cada un por su lado para unirse más tarde e ir en busca del paraíso: *Tsume* era el líder de una banda de ladrones que robaba a los nobles para sobrevivir, poco amigable, pero en el fondo un trozo de pan que siente mucho cariño por los que son más débiles que él, lo que le hace muy protector; *Hige* es un alegre vagabundo que se las ingenia para conseguir comida y que ya hacia el final de la historia nos dará más de una sorpresa; *Toboe*, un "cachorro" que poco a poco irá creciendo con la manada pese a que lo que busca es el cariño humano (pues se crió con ellos); y *Kiba*, el orgulloso líder de nuestra manada cuya única meta es encontrar la flor lunar para ir al paraíso. Así comienza un largo camino, primero buscando a *Cheza*, la chica flor que los guiará al paraíso, y más tarde persiguiendo el sueño de "el paraíso".

Pero no lo tendrán nada fácil, ya que un viejo sheriff alcohólico junto a su "perro" *Blue* les siguen la pista en busca de venganza, pues según dice el hombre, los lobos mataron a su familia. Aparece también en escena el inspector *Hubb Lebowski*, quien a su vez busca a su ex esposa *Cher Degre*, una doctora obsesionada con *Cheza* y el libro de la luna. Al plantel se une el misterioso noble *Lord Darthia*, que busca romper la maldición de su amada *Harmona*, que se encuentra sumida en un profundo sueño.

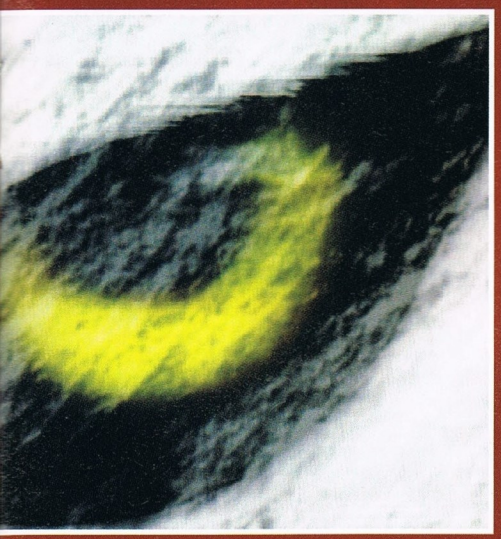
Correteando

Con un total de 26 capítulos divididos en 6 DVDs en su versión española, el anime tiene algunos altibajos en el ritmo narrativo, pues del episodio 15 al 18 (ambos inclusive) hacen un repaso a todo lo que ha ocurrido desde las distintas perspectivas de varios personajes (*Tsume*, *Toboe*, *Hige*, *Hubb* y *Cher*) y la verdad es que no aportan nada nuevo, más bien sobran. Pero al terminar estos capítulos se retoma el hilo donde se había dejado y la serie prosigue, al igual que nuestro interés por ver cómo se desarrollan los acontecimientos hasta un final que resulta un poco apresurado, aunque Bones, el estudio responsable de esta serie, ha rectificado este "error" y está realizando 4 capítulos más que darán un final más redondo a la historia.

¿Bailando con lobos y flores?

La banda sonora es de lo mejorcito de esta serie, aunque eso sí, algo melancólica. Compuesta por la ya conocida y aclamada en nuestro país *Yoko Kanno*, con la colaboración de *Tim Jensen* en las letras y *Maaya Sakamoto* y *Steve Conte* en las voces, igual que la BSO de **Cowboy Bebop**. Por el momento la BSO de esta serie consta de dos CDs, que se pueden encontrar en cualquier tienda especializada de nuestro país. En el primero de ellos hay que destacar canciones como "Coraçao Salvage" o "Valse de la luna", del segundo cabe destacar "Heavens not enough", "Cloud" o "Shiro" que también aparece en el primer CD pero en otro formato.

Rain



¿Difícil de superar?

Tras el éxito arrollador de **Cowboy Bebop** en nuestro país el estudio Bones se dedicó a una ardua tarea: crear una nueva serie que igualara en calidad e interés las aventuras del cazarecompensas espacial para así no defraudar las expectativas de los aficionados, quienes tras la mencionada serie tienen muchas esperanzas en cada nueva obra del estudio. Aun así, claramente se ven influencias de la ya mencionada serie, pues si nos paramos a analizar las características de los cuatro personajes principales nos podemos dar cuenta de que en realidad son *Spike Spiegel* desdoblado en sus cuatro vertientes: el luchador nato con ansias de superación, el líder incondicional que se las da de ser el mejor, el crío inocentón que no pilla una aunque se la pongas delante y el, en definitiva, simpaticón y bonachón muchacho sin preocupaciones ni problemas. Bueno, o no, que al fin y al cabo, siempre nos movemos entre arquetipos, así que...

Sin pretender comparar en profundidad y con rigor ambas series, sí que podemos tras un pequeño análisis apreciar, por ejemplo, que en ambas tenemos un ambiente oscuro, casi tétrico incluso, que aumenta la tensión y la sensación de que algo malo está pasando. La música, desde luego, está muy en la línea, destacando el blues y las baladas tranquilas. En resumen, podemos comparar ambas series y encontraremos muchos parentescos, pero cada una guarda su historia, su misterio y su realidad que la hace única. Dos obras maestras de una misma mano.

En nuestro país

Selecta ha editado esta serie en España. En total, como ya dijimos antes, son 6 DVDs a 17,50 € cada uno, que se pueden escuchar tanto en español como en japonés (con o sin subtítulos) y, como ya acostumbra a hacer Selecta, cada DVD viene acompañado de fichas técnicas, datos y alguna que otra galería de imágenes, canciones y demás.

¿Y el manga llegará?

Pues nada se sabe del tema en nuestro país, sólo que en Japón se empezó a editar en el 2004 y de momento han salido dos tomos. Bien es cierto que Selecta trae a España mangas de los títulos que previamente edita en anime, pero no lo hace con todas sus series, y aparte dado sobre todo su ritmo de publicación, quizá sea mejor que no sea ella quien lo traiga, si es que alguien lo trae.

Volviendo al manga, *Lida Toshitsugu* es la autora, tanto de la historia como de los dibujos, pero el creador original es *Keiko Nobumoto*, responsable también de obras de gran talante, como la animación fotográfica de **Akira**, los scripts de **Cowboy Bebop**, el screenplay de **Macross** o **Tokyo Godfathers**, etc...

Más cositas

Pues nada, sólo comentar que en una rueda de prensa que dio hace ya un tiempo Media Park sobre la renovación de sus canales y la incorporación de otros nuevos, el responsable de Buzz anunció entre los títulos que traerían a su programación esta serie. Esperemos que no fuera sólo palabrería, y realmente podamos contar con ella entre nuestra parrilla televisiva.

¿Realmente vale la pena?

Buenos diseños, argumento bastante interesante, que pese a lo "estereotipicos" que son los personajes principales (el tipo duro, el infantil, el comilón, etc), deja ver claramente un desarrollo de estos totalmente distinto al de otras obras, evolucionando cada uno hacia una rama quizás opuesta a sus orígenes. A esto le añades una banda sonora melancólica y ese final tan desconcertante, y tenemos una serie que merece la pena tener entre los títulos de nuestra videoteca.

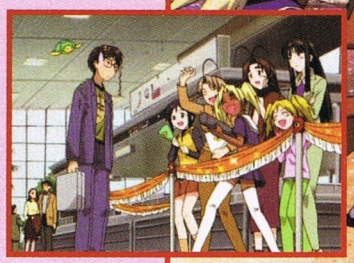
Y ya sí que sí, se acabó lo que se daba. Recordad, algo digno de ver siempre merece la pena ser visto, así que no dejéis escapar esta oportunidad y dejad un hueco a **Wolf´s Rain**. No os defraudará (pese al, recordamos, apresurado final que están modificando). ¡Hasta la próxima!

Yunita

Love Hina

Las chicas guapas nunca pasan de moda, y si encima enseñan carne ya ni te cuento

Vuelve a emitirse una de las series más simpáticas de los últimos tiempos, que si bien no es que sea un dechado de originalidad, sí es al menos divertida y entretenida, ideal para pasar un buen rato.



Que levante la mano quien no conozca a *Keitaro* de **Love Hina**. A ver, a ver... uno, dos tres, ocho... joer si al final tendré que contaros la historia. Un segundo, chicos, que llamo a casa para decir que no voy a comer que esto me va a llevar un buen rato...

Y el Verbo se hizo Carne, y habitó en un balneario...

La cosa viene a ser más o menos así: Vosotros imaginaos que sois un aspirante a estudiante de la Toudai que de pequeño realizó una promesa con una chica sobre encontrarse de mayores en una universidad de Tokio (concretamente en la Toudai); ahora imaginad que de la chica no recordáis ni su nombre ni su cara (pero aun así queréis reencontraros con ella porque como no os coméis un rosco eso parece un valor seguro); para más inri, añadid que después de suspender alguna que otra vez el examen de ingreso (más o menos como la selectividad aquí) vuestros padres os echan de casa (bueno, vale, sólo os invitan a iros), y como no tenéis ni un duro decidís iros a vivir con vuestra abuela, quien casualmente vive en una posada (o al menos eso creéis al principio). ¿Podéis imaginaros todo eso? Bien, pues seguimos.

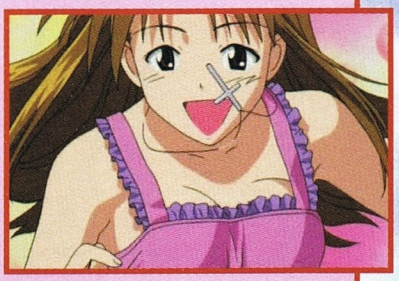
Después de unas horitas en tren llegáis a vuestro destino y encamináis vuestros pasos hacia la supuesta posada. Como sois tan despistados no os dais cuenta de que en la entrada hay un cartel que pone que ese sitio es ahora una residencia, así que pasáis dentro con todo vuestro morro (es que donde hay confianza da asco), y ante la ausencia de vuestra abuela decidís daros un baño en las aguas termales que hay allí dentro (vamos, casi como las de aquí). Como toda esta (ahora vuestra) historia es una serie de casualidades a cuál más extravagante, mientras disfrutáis de una baño relajante aparece una ¿pelirroja? (¿de qué color tiene exactamente el pelo esta chica?) desnuda que se os acerca insinuante enseñándoos la parte que tienen las mujeres entre la cintura y el cuello (léase tetas). Como ve que os crece un bulto en la entrepierna decide ponerse las gafas (es algo cegata) y descubre que sois un chico de más o menos su edad (siempre joven, claro), llegando a la primera reacción más o menos lógica de toda esta ristra de despropósitos: Decidís huir semidesnudos por toda la residencia ante el ataque de cólera de la chica. Eso sí, durante la huida os vais encontrando con más y más chicas (algunas niñas podría decirse también) que os siguen, con lo que al final tenéis a cuatro jovencitas queriendo mataros y a una llorando. Vaya situación.

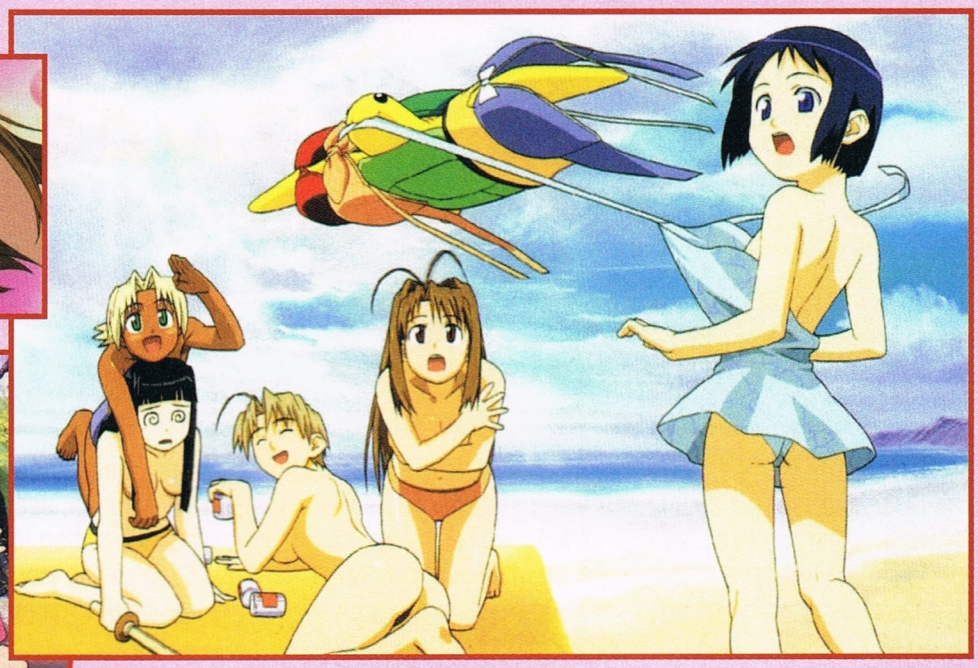
Si habéis conseguido imaginaros todo eso, estáis en condiciones de sentiros en la piel del protagonista, pues así es a grandes rasgos como comienza la historia de **Love Hina**. Para los curiosos diré que al pobre chico no le pasó nada al final y poco a poco veremos cómo es capaz de aguantar desde puñetazos hasta cañonazos... aunque una vez llegue a romperse una pierna xD Pero vayamos por partes.

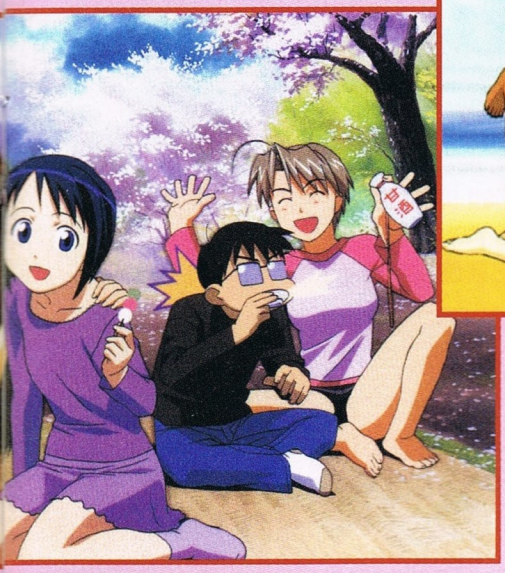
...Y tanto Verbo como Carne necesitan vehículos...

Lo que acabo de contar es totalmente cierto. Así comienza el manga de **Love Hina** (con algunas ligeras variaciones en el anime, pero pocas... Quizás aquella de que nuestro personaje se encuentra con una de las inquilinas antes de llegar a la supuesta posada, pero no es relevante). ¿Cómo? ¿Que aún no os he presentado a los personajes? Bueno, lo haré, pero escuetamente.

El personaje masculino principal se llama *Keitaro* y es el famoso aspirante a la Toudai, además del no menos típico pringao calzonazos tan abundante en este tipo de historias. Luego







tenemos a *Naru Narusegawa*, que será la otra aspirante de la Toudai y la pesadilla principal de Keitaro (y su amor platónico... o no), amén de también el arquetipo clásico de este tipo de mangas. *Mitsune Cono*, sin profesión fija, vive de los trabajos temporales y en cuanto puede se emborracha y le tira los trastos a *Keitaro* sin mucho éxito. *Kaolla Su*, de origen extranjero, se dedicará a hacerle mil perrerías a *Keitaro*. *Shinobu Maehara* es la modosita del grupo, que hará pasar malos ratos al prota pues este le hará llorar muy a menudo (sin querer, eso sí). Por último está *Motoko Aoyama*, la espadachina que intentará asesinar a *Keitaro* con su espada cada vez que haga llorar a *Shinobu* (o algunas veces porque sí). Hasta aquí los personajes que nos encontraremos al principio de la serie, los residentes, pero según vayamos avanzando lógicamente irán apareciendo más y más personajes para complicar toda la trama y hacerla más enrevesada, así es que a los pocos capítulos (o tomos) aparecerá *Mutsumi*, una mujercilla que también ansía entrar en la Toudai por una promesa y que se desmaya con facilidad. *Sarah MacDougal*, hija del profesor *Seta*, que ayudará en la ardua (aunque fácil) tarea de hacer la vida imposible a nuestro protagonista mientras que el profesor (tan despistado o más que *Keitaro* con cierta facilidad para destrozar furgonetas) ayudará al chico a encontrar su verdadera vocación en la arqueología.

Más tarde y ya en los últimos tomos del manga (y capítulos) llegará la hermana de *Keitaro* reclamando la posesión de la residencia, machacando un poco más al protagonista y a las chicas haciéndoles la vida imposible. Cabe destacar que a diferencia del manga en la serie de anime aparece una nueva fémina, de nombre es *Ema Maeda*, que se unirá al grupo de *Kaolla* y *Sarah* para hacerle la vida imposible a ya imagináis quién.

Una vez hechas las presentaciones paso a relataros un poco más de la historia. Nos quedamos donde a *Keitaro* le pegan las chicas. Bien, pues así los 14 tomos o en su defecto los 24 capítulos que componen esta serie. Vaaaaale, me extiendo un poco más, pero poco, ¿eh? Que luego no tengo sitio para comentar el resto de cosas.

...Que lógicamente interactúan...

En la historia continúan sucediendo cosas tan extrañas como que *Keitaro* pase a regentar la pensión, con lo que debe estudiar para el examen y trabajar el mismo tiempo. No contento con ello, *Naru* es también otra aspirante a aprobar la selectividad (¡¡y es la número uno!!), por lo que al final ella acabará ayudando a *Keitaro* a estudiar. Todo ello en medio de situaciones un tanto incómodas para las chicas que acaban, cómo no, con algún puñetazo/patada/golpe a *Keitaro*. Al final llegan los exámenes y ¡sorpresa, sorpresa! ¿Qué ocurre? Que los dos acaban huyendo en la misma dirección pero cada uno por su lado. Aparece *Mutsumi*, que se unirá a ellos en su corto pero intenso viaje, descubriéndose más tarde que *Mutsumi* también acaba de suspender el examen de ingreso en la Todai. Y... ¡que no! Que ya está bien, que siempre todos los artículos de **Love Hina** hablan del argumento de esta serie. Os compráis el manga u os veis la serie de anime. Pero no diré nada más acerca del argumento. Ale.

Eso sí, cabe destacar el hecho de un pequeño pero divertido personaje que tras un concurso recibió el nombre de *Tama*. *Tama* es una tortuga termal que mantienen las inquilinas de la residencia. Este pequeño galápago con la extraña habilidad de volar mantiene un cierto parecido con los petisos carambales de **Superlópez**. Es decir, aparece en casi todas las viñetas del autor. Las caras que puede experimentar esta tortuga con un largo cuello y dos pequeños ojos son realmente interesante y graciosas en muchas ocasiones.

...Pudiendo estudiarse los detalles...

La serie, de *Ken Akamatsu*, se empezó a publicar en 1999 en la revista semanal Shonen Magazine y se ha recopilado en 14 tomos. Mientras tanto, la serie de anime se compone de 24 capítulos a cada cuál más divertido. Es notable que en la versión de la caja tonta las situaciones en las que *Keitaro* recibe cualquier puñetazo o patada sean cada vez más absurdas, haciendo que el autor del anime (léase adaptador) busque cualquier situación para que *Keitaro* sea azotado o golpeado por las chicas del balneario, con lo que, lógicamente, la versión animada se ha ampliado con algunas escenas nuevas. Además de esos 24 capítulos existen dos más que sólo se vendieron en DVD junto con otro especial de Navidad.

Recordar finalmente que la serie se encuentra íntegramente editada en nuestro país, tanto en versión manga (por Glénat) como en versión anime (por Jonu Media). Ahora queda esperar a que llegue la segunda parte, **Love Hina Again**, algo que parece bastante cercano...

Y hasta aquí todo pescado vendido...

Eso es todo. Ahora la vuelven a emitir en el programa autonómico 3xl.net en el horario que antes tenía **Escuela de Brujas** (es decir a las 13:30). Se emitirán los 24 capítulos y uno extra que incluye los dos especiales editados en DVD. Vedla si tenéis ocasión (y si la entendéis, claro, pues como de costumbre en este tipo de canales la cosa no está en el idioma nacional), pues es una serie donde a pesar de estar lleno de chicas de buen ver no faltarán las situaciones divertidas. ¿Conseguirá *Keitaro* entrar en la Toudai? ¿Conquistará el amor de *Naru*? ¿Sobrevivirá al megainvento de *Kaolla*?

Aunque eso sí, mi sincera opinión es que está mejor el manga que el anime, pero ya se sabe, para gustos, los colores.

Rick Eternity

NEON GENESIS EVANGELION

esas cosas que siguen pese a todo

Regresa una de las series más famosas de los últimos tiempos del manganime, que fue una revolución en su época y que no deja indiferente a nadie, pues quien ve Evangelion bien entra en un nuevo estado de consciencia, bien le falta tiempo para ir a vomitar, sin aparentes términos medios. Veamos los motivos.

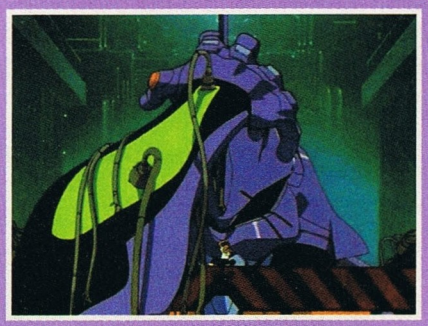
Vuelve a estar de moda en nuestro panorama nacional, y es que hay series que cuando ya parecen muertas del todo siempre vuelven otra vez. **Evangelion** parece que es una de estas series, pues Selecta ha lanzado un nuevo pack con la serie completa. ¿Qué decir que no se haya dicho ya de esta serie? Vamos a intentar enfocar todo desde diversos ángulos.

En el principio fue la luz y el concierto

Y entonces llegó Gainax y se acabó lo que se daba. Si por algo es conocido este estudio de animación es, sin ningún tipo de dudas, por su concepto un tanto paranoico del término "serie de anime". Rememorando un poco, y antes de hacer historia, podemos mencionar títulos como **Furi Kuri** o **Excel Saga**. Y ahora sí, comencemos de lleno con lo que fue Gainax desde su origen.

Damos un saltito de esos de gigante hasta el 29 de Agosto de 1981, así a ojo 29 años antes del lanzamiento de **Furi Kuri**. En Osaka se organizan unas jornadas llamadas Daicon3, vigésima celebración anual dedicada a la ciencia ficción de Japón, cuyo plato fuerte fue sin duda un cortometraje que un grupo de aficionados con nociones bastante básicas de animación realizó para dicho evento. Toda esta experiencia desembocó en la apertura de General Products, la primera tienda en la historia de Japón dedicada exclusivamente a la ciencia ficción.

En el año 1982 tienen ya material propio para exponer en salones, como **Kaiketsu Nootenki** y **Sentai Dinippon**. En 1984, General Products se fusiona con Gainax, naciendo así Gainax Co. Ltd.



Damos otro saltito y avanzamos hasta 1990, cuando se estrena la primera de las series para televisión de este estudio: **Fushigi no Umi no Nadia** (**El misterio de la piedra azul** por estas tierras), con 39 capítulos en stock. Más tarde, en 1992, salió a la luz el videojuego de esta misma serie, pero lo que realmente marcó ese año fue... exacto: **Otaku no video**. Esa biblia otaku en muchos aspectos nació para alimentar a muchísimos aficionados, mostrándonos a modo de parodia la vida de unos auténticos otakus y su lucha por la causa.

Y (saltándonos unas cuantas cosas, como **Honeamisu no Tsubasa** o **Gunbuster**, que el espacio no abunda y todo esto ha sido comentado ya varias veces) llegamos a 1995, nueva muesca en la vara de inmortalidad de Gainax. TV Tokio se hace responsable de la emisión del primero de los 26 capítulos de **Neon Genesis Evangelion**, el tema que nos ocupa. No fue difícil para un maestro como *Hideaki Anno* encandilar a un público fácilmente accesible en el tema de mechas, incitándoles a la vez a reflexionar con las (¿paranoias?) cuestiones vitales del protagonista. En 1997, se estrena **Death & Rebirth**, la primera de las películas de la serie, coincidiendo con el lanzamiento de **Girlfriend of Steel**, el videojuego. Un mes más tarde, **The end of Evangelion** volvía a atraer mares de aficionados a los cines.

En marzo de 1998, los cines proyectaron las dos películas de la serie en una sola: **Death (True) & The end of Evangelion**. Y en octubre, TV Tokio comienza a emitir otra de las grandes conocidas en nuestro país: **Kareshi Kanojo no Jijoo**, que quizá os suene más por **Karekano** o, para los que asististeis al karaoke del último salón del manga de Barcelona, por "Yume no naka e" (u u uuuu). Toda una experiencia para Gainax, sin duda, que tanteaba con un manga de carácter shojo y, además, de autoría ajena al propio estudio.

Abril de 2000. Gainax vuelve a la carga con **FLCL**, o **FuriKuri**. Una nueva apuesta de Gainax por lo paranoico, lo desconcertante y lo chocante, con personajes hilarantes y una banda sonora impactante (*The Pillows*). Y bueno, a modo de historia de Gainax, yo creo que ya está bien... podemos proseguir con otros temas.

De algún sitio ha tenido que salir

Como ya hemos mencionado, el padre de todo esto, el creador, el "culpable", es el ya afamado en todo el mundo *Hideaki Anno*. Quien nació en Yamaguchi allá por el año 1960, aficionado de toda la vida a las series de acción, ciencia ficción, y robots gigantes en general, llegando a experimentar de forma casera con grabaciones de este género.

En 1981 conoce a *Akai* y *Yamaga*, en Osaka, y se une a ellos creando ese grupo de aficionados que realizaron el corto de animación para Daicon3. Un tiempo después, estos tres personajillos futuros integrantes del equipo Gainax abrían su tiendecita de mercadería en Japón, llamada General Products (enlazamos conceptos ya, ¿verdad?). Gracias a todo esto, se abren un hueco en el mundo bajo el emblema de Daicon Films, que se funda un año más tarde, en 1982. En 1983, en la Daicon4, el vídeo de apertura gana un premio en el Animage Grand Prix. Nuestro autor colabora en **Nausicaä** con *Miyazaki*.

Llega 1985, y *Anno* se dedica de lleno a **Royal Space Force**, una de las mayores producciones de aquel entonces que llevó a más de un animador al colapso y al estrés, y que se estrenó dos años más tarde con bastante poco éxito ya que resultó eclipsada por Akira, que se proyectaba por aquellas fechas.

Y lo demás... pues como suele decirse, es historia.

Vale, vale, vamos con el tema...

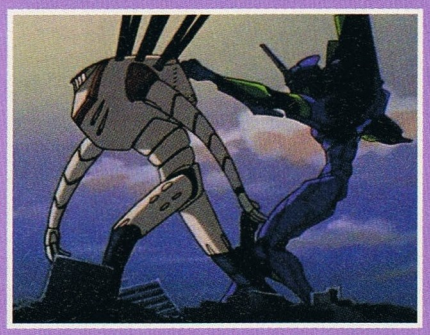
Que ya sé que me estoy yendo por los Cerros de Úbeda. En Japón, el fenómeno **Evangelion** comenzó tal que un 4 de Octubre de 1995 a medianoche, terminando un 27 de Marzo de 1996.

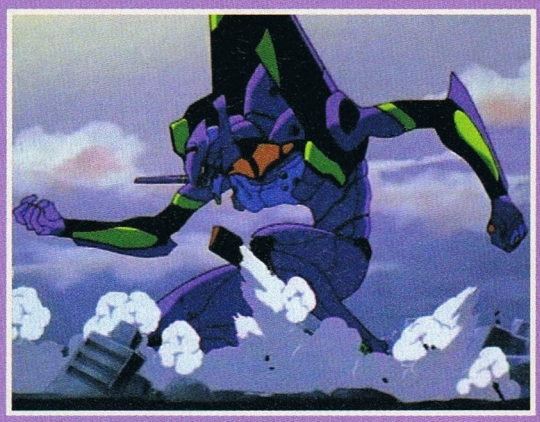
Se nos ubica en el año 2015. Tiempo atrás, un meteorito pasó rozando el polo sur terrestre, lo que dio lugar a una fusión descomunal, provocando uno de los mayores desastres del planeta que se bautizó como Segundo Impacto (suponiendo como primero el meteorito que acabó con la vida de los dinosaurios). Pero volvemos a nuestro 2015, donde un chaval de 14 años va a encontrarse con una señorita llamada *Misato Katsuragi*. Esta mujer ha de llevarlo a ver a su padre, que reclamaba la presencia del chico para un asunto indeterminado (es decir, que *Shinji*, nuestro protagonista, desconoce totalmente lo que se le viene encima). Una vez en las instalaciones, la doctora *Ritsuko Akagi* conduce al chico a una sala inmensa donde aguardan un robot antropomorfo... y su padre. En un derroche de amor paternal y añoranza, pues hace al menos 10 años que no se encuentra con su hijo, *Gendo Ikari* le pide al chico que pilote esa máquina. Como es lógico, el muchacho se queda patidifuso y en un principio se niega, de manera que llaman a la piloto suplente, una chica que acaba de salir de la sala de urgencias aún vendada y temblorosa, y que avivará la llama ("No puedo huir") de las dudas y la presión de *Shinji*, haciendo que finalmente ("No puedo huir") se decida a pilotar el Evangelion (el robot del que hablamos antes... "No puedo huir"). Así comienzan a sucederse una serie de hechos cada vez más alarmantes y apocalípticos que encierran a los personajes en cúpulas de pesimismo y logran alcanzar un grado de tensión y presión cada vez mayores.

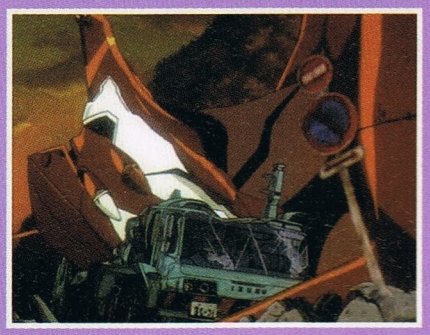
Para ordenar mejor las cosas, así va el desarrollo de la historia (y cuidado, que a partir del capítulo 15 ya se van desvelando cosas importantes, así que si no quieres que te destripemos nada, déjalo ahí y pasa al siguiente apartado).

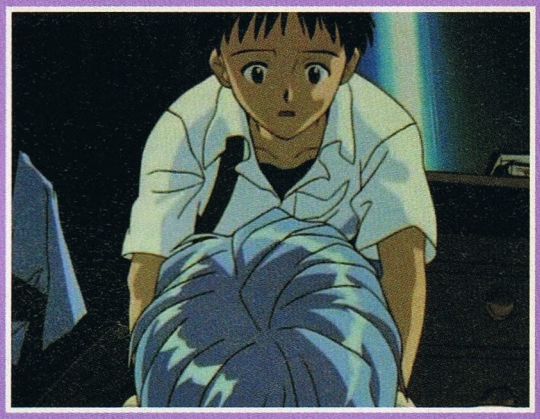
1. Shito Surai (El ataque del ángel): *Shinji Ikari* llega a Tokio-3, nombre con el que se conoce al nuevo Tokio, siendo sorprendido por el ataque de un monstruo gigante, del que más tarde sabremos que se llama "ángel". *Shinji* se encuentra con su padre, que le ordena que pilote el Eva-01
2. Mishiranu tenjo (Techo desconocido/la bestia): El principio formal de la serie, donde *Shinji* comienza a mostrar síntomas de adaptación al Eva-01 y se traslada a vivir con *Misato*, una parte bastante relajada de la serie.
3. Naranai denwa (Un teléfono que no suena/la transferencia): Nuestro muchacho comienza a asistir a clase en el instituto de Tokio-3 cuando un ángel decide atacar la ciudad. Aparte de luchar contra el bicho, *Shinji* debe proteger a dos de sus compañeros, *Kensuke* y *Touji*.
4. Ame, nigedashita ato (Lluvia, después de su huida/dilema del erizo): Harto del modo en que su padre lo usa, de cómo lo tratan en el instituto y de su vida en general, *Shinji* decide huir para no tener que volver a pilotar el Eva-

01, pero sus amigos consiguen convencerlo e infundirle ánimo para que no huya así.
5. Rei, kokoro no mukouni (Rei, más allá de su corazón/Rei I): Capítulo centrado en esta misteriosa muchacha, piloto del Eva-00, donde se nos muestran fragmentos de su pasado, como la prueba fallida con su Eva.
6. Ketsuke, daisan sin Tokio-shi (Batalla decisiva en la ciudad de Tokio-3/Rei II): Trabajo conjunto de la señorita *Rei* y nuestro *Shinji*, con aparición estelar de *Touji* y *Kensuke*.
7. Hito ni rishimono (Creado por los hombres): La competencia de Nerv crea una especie de Eva llamado Jet Alone que se supone no necesita piloto. Durante las pruebas, y gracias a *Ritsuko*, que bajo las órdenes de *Gendo* sabotea el prototipo, el bicho se descontrola teniendo que intervenir *Shinji* y *Misato*.
8. Asuka, rainkihi (Asuka llega a Japón): El Eva 02, fabricado en Alemania, está a punto y una flota de la ONU lo transporta hasta Tokio. Como piloto, se presenta la joven *Asuka*, y como ayudante y miembro de Nerv, *Ryoji Kaji*. La muchacha es bastante creída y vital, y anima un poco el panorama. Aparece un ángel en alta mar, pero lo importante del capitulo es ese algo que *Koji* entrega a *Gendo* al que llaman "Adán".
9. Shunkan, kokoro, kanasete (al unísono): El siguiente ángel tiene la habilidad de dividirse en dos, así que para derrotarlo, *Shinji* y *Asuka* deben entrenar en movimientos sincronizados. Un episodio divertido que da un respiro antes de la tormenta que se avecina.
10. Magma Diver (Buceador de magma): La central de Nerv localiza lo que podría ser el huevo de un ángel en el interior de un volcán, y se interesan en conseguirlo con vida. *Asuka* se presenta voluntaria para ir a recogerlo, pero en el momento clave, eclosiona y *Shinji* debe acudir al rescate.
11. Seishi sheita no naka de (En las tinieblas inmóviles): Un episodio sencillo. Apagón en Nerv, caos general, los tres pilotos tantean hasta encontrar sus Evas, *Asuka* tiene una gran idea que resulta salir a la perfección, y derrotan a otro ángel.
12. Kiseki no kachi (El valor de un milagro): *Misato*, que acaba de ser ascendida a comandante, le cuenta a *Shinji* la verdad sobre su permanencia en Nerv. Resulta que a causa del segundo impacto, su padre murió salvándole a ella la vida, así que quiere vengarse de los ángeles. Por cierto, uno de estos ataca desde el aire y por arriba, poniendo en peligro todo Nerv, pero la situación es salvada por los tres pilotos y la estrategia semi suicida de *Misato*.
13. Shito, shinnyu (La invasión del ángel): En esta ocasión, los Evas poco pueden hacer contra el ángel, que se infiltra en Nerv en forma de virus informático que infecta el sistema central de la organización, Magi, una computadora que tiene la personalidad de la madre de *Ritsuko*, y convirtiéndose por tanto esta en la salvadora del día.
14. Seele, tamashi no za (Seele, el trono de almas): Capítulo de relleno, casi en el ecuador de la historia, en el que se nos hace un recuento de todos los ángeles derrotados hasta la fecha, y en el que *Rei* y *Shinji* prueban un intercambio de Evas. No va del todo mal hasta que el Eva 00 se descontrola por completo intentando matar a *Ritsuko*. Pero es detenido a tiempo, claro.
15. Uso ni chinmoku (Ansia de besos): Título que ni pintado. Desde tres perspectivas, se analizan los sentimientos de los personajes. Por un lado, *Shinji* visita con su padre la tumba de su madre. Por el otro, *Asuka* decide besar a *Shinji*... sólo para pasar el rato. Y lo más importante, *Ritsuko*, *Koji* y *Misato* van a una boda, acabando la última como una cuba y confesando sus sentimientos a su antigua pareja *Koji*, dando lugar esto a un bonito beso que se trastoca al día siguiente, cuando la mujer descubre que el chico es un espía de Murdok, la compañía que elige a los pilotos. No obstante, es gracias a *Koji* que *Misato* descubre el gran secreto que Nerv guarda en sus entrañas: *Lilith*, un engendro enorme crucificado y clavado con una lanza.
16. Shi ni itaru yamai (Desesperación, y después...): Tras unas pruebas de sincronización perfectas, un confiado *Shinji* se lanza a la batalla contra un nuevo ángel que lo absorbe. Ya en el límite de sus fuerzas, se dedica a reflexionar sobre su vida y la raza humana,









descubriendo en un fugaz momento que el Eva posee la conciencia de su madre. Así consigue, justo cuando se queda sin oxígeno, salir del ángel rajándolo desde dentro.

17. Yoshitome no tekkikakusha (El cuarto elegido): El Eva 03 es traído desde Alemania al desaparecer completamente la base que allí hay para terminar su desarrollo en Geofront. Es elegido el cuarto niño: un compañero de clase de *Shinji*, *Touji*, aunque esto se mantiene en secreto para el chico, con objeto de no herir sus sentimientos.

18. Inochi no sentaku wo (Elegir un destino): Durante su transporte a Tokio, el Eva 03 es infectado por un ángel que se adueña de su voluntad, de modo que en el momento de activarlo pierde completamente el control. Las dos féminas son derrotadas, y *Shinji* se niega a luchar contra él sabiendo que dentro de ese robot hay un niño como él. Es entonces cuando su padre activa el Dummy Plug, un sistema mediante el cual el piloto pierde el control de la máquina, pasando este a manos de la organización, que ataca sin piedad al gigante defectuoso. Cuando *Shinji*, involuntariamente, destruye la cabina de piloto del Eva, descubre totalmente alterado que el piloto era ni más ni menos que su compañero y amigo, *Touji*. Pobre.

19. Otoko no tatakan (La lucha de un hombre): Tras una dura discusión con su padre por lo sucedido con el Eva 03, *Shinji* decide abandonar para siempre Nerv. Pero claro, tenía que ocurrir: Justo cuando se está yendo, un ángel ataca, derrotando de nuevo a las dos chicas, y eligiendo por él mismo defender a los suyos. La lucha es dura, el Eva pierde un brazo y entra en modo Berserker, rompiendo todos los anclajes que le daban aspecto robótico y dando muestra así de que su verdadera naturaleza no es mecánica... adiós al concepto de "serie de mechas".

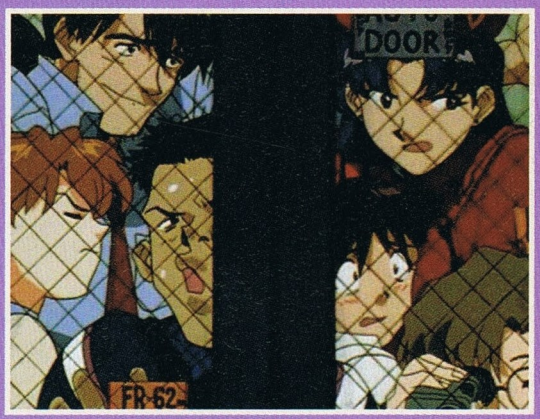
20. Kokoro no Karachi, hito no Karachi (La forma del corazón, la forma del hombre): Resulta que la sincronización de *Shinji* con el Eva es tan alta que acaba fusionándose por completo con él, siendo absorbido por este. Exactamente lo mismo que ocurrió con su madre. Así pues, se encuentra con ella, manteniendo charlas y tal... que cómo deben ser las charlas, que al final el Eva decide expulsar, de motu propio, al muchacho. ¿Indigestión?

21. Nerv, tanjou (Nerv, el nacimiento): Vale, por fin una aclaración (o algo así) de todo lo que está pasando. Se interroga a *Fuyutsuki*, la mano derecha de *Gendo*, que nos cuenta la historia de Nerv. Resulta que *Fuyutsuki* era profesor de *Yui*, la madre de *Shinji*, y no le acababa de convencer *Gendo*. Por otro lado, la historia de la madre de *Ritsuko*. Y, lo más interesante, el mensaje de *Koji* en el contestador de *Misato* despidiéndose.

22. Semete, ningen rashiku (Al final, sé humano): Capítulo centrado en *Asuka*, que comienza a recordar su terrible infancia. Su madre creía que era una muñeca, marginándola por completo a ella y suicidándose finalmente. Su padre la abandonó, y todo este cúmulo de negrura en su mente la hace más vulnerable ante el ataque del siguiente ángel, al que debe batir ella sola. Al verse incapacitada, *Gendo* autoriza a *Rei* el uso de la lanza de longinus, la lanza clavada en el pecho de *Lilith*.

23. Namida (Lágrimas/Rei III): Ante el ataque de un nuevo ángel, la única piloto operativa es *Rei*, que acaba autodestruyéndose para acabar con la amenaza. Pero de pronto, un consternado *Shinji* se encuentra a la muchacha paseando tranquilamente por Nerv. "Ah, la otra *Rei*", es la única explicación. *Misato* presiona a *Ritsuko* para mostrarles a ella y a *Shinji* el secreto de Nerv, dándoles a conocer que *Rei* no es más que un cúmulo de clones de una misma persona. Furiosa, la doctora destruye todas las copias de *Rei*, sintiéndose totalmente desplazada por *Gendo* pese a su total entrega a este.

24. Saigo no shisa (El último mensajero): Y aparece *Kaworu Nagisa*, el nuevo piloto de Nerv. Llega para sustituir a *Asuka* ante su incapacidad para el pilotaje del Eva. En una ciudad completamente destruida, donde no queda absoluta-



mente nadie, *Shinji* ve en *Kaworu* un buen amigo, el mejor tal vez. Además, sus resultados de sincronización son increíbles, cosa que no es de extrañar, pues el tal *Kaworu* se trata en realidad del último ángel, enviado por Seele. Cuando se sincera con *Shinji*, este se ve en la obligación de detenerle antes de que alcance a *Lilith*, pero la misión del último ángel es encontrar un sentido a la raza humana. Y lo encuentra, en *Shinji*. Por ello, decide no destruir la tierra, pidiendo por tanto a *Shinji* que lo mate.
25. Okaru Sekai (El fin del mundo): Un capítulo para comerse la cabeza bastante. Nos cuentan la historia de *Shinji*, cómo se intenta justificar ante la muerte de *Kaworu*, y cómo se nos plantea metafóricamente la vida humana como un escenario de teatro. Para verlo.
26. Sekai no de ai wo saken dakemono (La bestia que gritó amor en el corazón del mundo): Un final impresionante. Gracias a las palabras de apoyo de toda la gente que conoce, *Shinji* es capaz de sobreponerse a todo, llegando a la conclusión de que puede llegar a amarse con todos ellos apoyándole. "Gracias padre. Adiós madre. Y a todos vosotros, gracias". Un bonito Fly me to the moon, fundido en negro... y se acabó lo que se daba.

Aquí nuestra gente

SHINJI IKARI: El hijo de *Gendo* y *Yui Ikari*. Tras la muerte de la última, su padre lo deja al cuidado de su tío durante 10 años. Pasado ese tiempo, lo llama porque necesita a alguien que pilote su Evangelion. Esto deprime bastante al muchacho, que a saber qué esperaba de su padre tras 10 años de omisión total. A partir de este momento, defender a su gente y pilotar el Eva será lo único que realmente le haga seguir viviendo, dando pie a situaciones que le harán madurar como persona.

REI AYANAMI: Esta enigmática muchacha se trata de un clon de las otras *Rei* que se crearon a partir de la mezcla del ADN de *Yui* con *Lilith*. Pese a todos sus cuerpos, sólo posee un alma, que cambia de cuerpo cuando uno muere. Durante la serie, aparecen tres *Rei*: una que mata a la madre de *Ritsuko* por celos hacia *Gendo*, otra que se suicida luchando contra el decimosexto ángel, y para terminar, la *Rei* que se queda, mucho más fuerte que las otras.

SORYU ASUKA LANGLEY: Hija de *Kyoto*, una mujer que intentó sincronizarse con el Eva 02 enloqueciendo a causa de ello y dando pie a su suicidio. Esto marcó a la muchacha, haciéndola engreída y demasiado segura de sí misma y de sus posibilidades. Es por ello que el ataque del decimosexto ángel la deja totalmente fuera de combate al ver heridas sus posibilidades reales y tomar conciencia de ello.

TOUJI SUZUHARA: Compañero de clase de *Shinji*, que en un principio está contra él por herir a su hermana, pero que luego se hará amigo suyo. Es el cuarto niño elegido para pilotar en Eva, y durante el proceso resulta herido de gravedad a consecuencia de la batalla con el Eva 01.

KAWORU NAGISA: Quinto niño elegido, cuarto piloto oficial que viene a pilotar el Eva 02 en sustitución de *Asuka*. Es un muchacho bastante majete, simpático, abierto a la gente y muy cercano a todos que al final resulta ser el último ángel enviado por Seele para producir el Tercer Impacto.

¡Que nos quedamos sin sitio!

Hablaríamos también del resto de personajes, pero su papel queda muy bien definido en el desarrollo de los capítulos, así que vamos a pasar a describir a los ángeles, de los que apenas hemos dicho nada (y de nuevo ojo, que también contamos cómo cae cada uno).

ADÁN: Responsable del Segundo Impacto. Es encontrado en la Antártida, y en la serie aparece como una especie de feto que *Kaji* le entrega a *Gendo*.

LILITH: Se trata del ángel que hay encarcelado en la central Dogma de Nerv, donde se extrae su sangre para ser usada como LCL en las cabinas de pilotaje de los Evas.

SACHIEL (el precio de Dios): El primer ángel realmente agresivo de la serie, que intenta acabar con un Eva 01 berserker autodestruyéndose.

SHAMSEL (el conquistador solitario de Dios): Ángel con forma de calamar que dará más de un problema al Eva 01, el cual al final alcanza con un cuchillo su núcleo.

RAMIEL (el elevado de Dios): Con forma rómbica, este ángel posee un taladro con el que intenta llegar hasta el Geofront. Es el ángel al que vencen con el rifle positrónico que reúne toda la energía de Japón.

GAGHIEL (la bestia rugidora de Dios): Es el ángel que aparece en el mar durante el transporte del Eva 02 a Japón, y al que *Asuka* vence sin demasiados problemas.

ISFRAEL (el que ejecuta sin entender): El ángel que se desdobla y que vence tanto al Eva 01 como al Eva 02, y al que deben vencer trabajando en total sincronía.

SANDALPHON (el enemigo escondido en la casa de cuevas): Este es el embrión que descubren en el volcán, al que elimina *Asuka* enchufándole el tubo de refrigeración de su Eva.

MATARAEL (el regalo encantado): Un ángel con forma de araña que aparece durante el apagón general de Tokio3. Le vencen sin demasiados problemas entre los 3 Evas.

SAHAQUIEL (el ingenio de Dios): El famoso Eva que cae desde el espacio, intentando aplastar literalmente Tokio3, pero siendo finalmente destruido por los Evas.

IREUL (el vigilante de la ciudad): Este ángel es en realidad una colonia que, en forma de virus, infecta el sistema informático de Nerv, Magi. Muere cuando se desarrolla tanto que se colapsa evolutivamente.

LELIEL (las mandíbulas de Dios): El Eva que crea un espacio diferente que absorbe al Eva 01, siendo finalmente rajado por este desde dentro.

BARDIEL (el hijo humillado de Dios): El ángel que se encarna en el Eva 03, descontrolándolo totalmente y poniendo en serio peligro la vida de su piloto.

ZERUEL (el poder acosador de Dios): El primer ángel que logra entrar en Geofront por la fuerza, y del cual se nutre el Eva 01 para hacerse autosuficiente.

ARAEL (la luz de Dios): Este ángel, el número 15, ataca también desde arriba, destrozando mentalmente a *Asuka* y siendo derrotado finalmente por *Rei* y la lanza de longinus.

ARMISAEL (la montaña del juicio de Dios): Este decimosexto ángel tenía como misión entrar en contacto con la mente humana, haciendo *Rei* de bomba de relojería para él.

TABRIS (el ángel del libre deseo): Más conocido como *Kaworu Nagisa*. Es el único que logra llegar hasta *Lilith*, quien creía que era *Adán*. Al final, pide ser eliminado.

LILIM: La humanidad en sí misma es un ángel que, quiera o no, ha de avanzar otro paso en la evolución. ¿Qué ocurre con el Tercer Impacto?

Esto es lo que se nos cuenta en las películas, de las que hablaremos en otra ocasión.

Y por si era poca música...

Aunque parezca mentira, **Evangelion** también ha sido trasladada a otro plano que no haya sido el del anime o el manga: a personas de carne y hueso en un teatro. En septiembre del año pasado, el grupo musical Mangaku de Zaragoza (también conocido por haber hecho musicales de **Sailor Moon**, **Ranma** o **Slayers** entre otros) intentó plasmar a su propia manera lo que era **Evangelion** en un musical de dos horas.

Este musical no se iba por las ramas, sino que intentaba resumir los 26 capítulos y la película de manera clara y concisa, aderezando los momentos de acción con los Evas (sí, también pusieron Evas en escena) con canciones sobre el futuro de la humanidad, las relaciones entre personajes, la llegada de otros y muchos más detalles.

Para ser una compresión tan drástica (estamos hablando de explicar TODA la serie y la película en un plazo de dos horas), el musical tuvo un éxito bastante notable en explicar la serie, llegándose a entender todo con pocas frases, desde el inicio hasta el final, gracias a la ayuda de algunos vídeos, o incluso con interacciones con dichos vídeos.

Aunque fuese una obra de teatro, hay que decir que estuvo a la altura de las circunstancias. Muchos personajes estaban fielmente caracterizados, incluyendo defectos, relaciones, comentarios, trajes (de calle, de combate), escenografía (NERV, las cabinas de los pilotos), y en todo momento se podía notar el detalle de la obra.

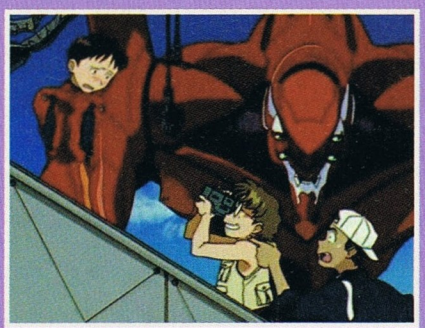
Muchos de los fans acérrimos de la serie no podrán ni verlo (lo que tantas veces se comenta de esos absurdos fans radicales que sólo saben atacar estúpidamente todo aquello que no les gusta), pero para aquellos que quieren entender **Evangelion** sin tener que darle cien vueltas a la serie (al derecho, al revés, de encaje de bolillos... uy, espera que esto no viene aquí...) siempre puede ser interesante. No está disponible por Internet, pero para aquellos que les pique la curiosidad siempre pueden pasarse por la página web de la Asociación Tatakae (de la que forma parte el grupo de teatro): www.mangaku.tatakae.com

Y se acabó

Pues hasta aquí **Evangelion** aficionados, porque no hay mucho espacio y no es cuestión de ponerse a hablar de su banda sonora o de su mucha mercadería.

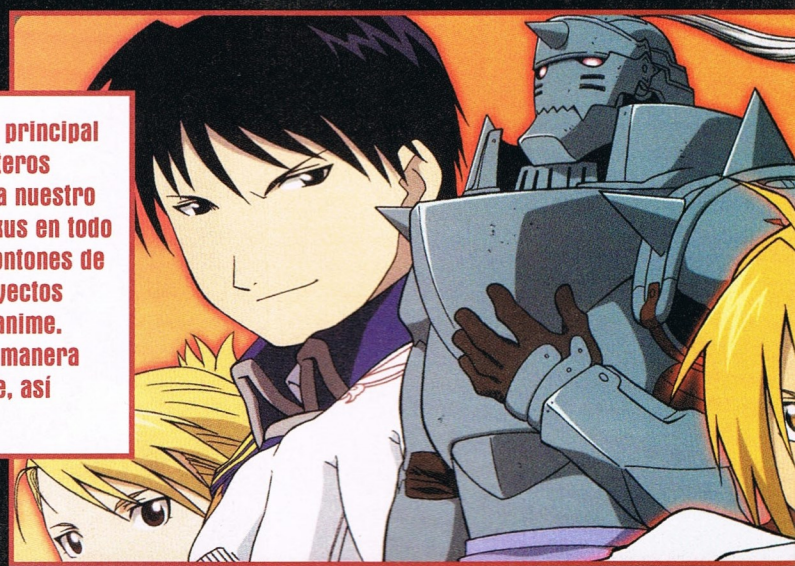
Ya sabéis que si queréis haceros con esta serie, Selecta Visión pone a vuestra disposición un flamante pack de esos que tanto nos gustan con la colección completa y un montón de extras a precio razonable. Y si lo que os va es el manga, pues es Norma quien está editándolo en dos formatos, amén de haber publicado ya algún art-book de la serie. No dejéis por tanto pasar la oportunidad de haceros con esta serie tan controvertida y que tanto ha dado que hablar. Nos vemos en la próxima.

Neorub



Full Metal

¿Qué pasa cuando se juega a ser Dios?



La alquimia, madre de la ciencia moderna, es el tema principal de un título que está de moda entre los frikis interneteros españoles y que se rumorea que quizá llegue pronto a nuestro país. Una historia que ha cautivado a millones de otakus en todo el mundo, que ha dado lugar a varios videojuegos, montones de merchandise, una serie de televisión... y ya hay proyectos para el 2005 como una película y otra temporada de anime. Mientras esperamos a que algo de ello nos llegue de manera legal, conozcamos un poco más la serie que nos atañe, así que... olvidaos por un momento de todo y ¡a leer!

FMA es el nombre occidental que se le ha dado a **Hagane No Renkinjutsushi**, un manga de *Hiromu Arakawa* que se empezó a publicar en 2001 en la revista de manga de Square-Enix Shônen Gangan. Desde entonces se han editado ocho volúmenes recopilatorios y un total de 44 capítulos. Pero la historia no está terminada, según la autora (sí, sí, es una chica y no escribe shôjo, ¿qué pasa?) le costará por lo menos tres años más acabarla, así que no os preocupéis, que tendremos rollo para rato. Desde luego algo tiene esta serie para llegar hasta donde lo ha hecho, ¿no sentís curiosidad por saber qué es? Mejor os cuento de qué va y al final decidís vosotros.

Pero antes de meternos de lleno en el tema, una pregunta: ¿Sabéis lo que es la alquimia? Según algunos la fantasía de un puñado de locos, según otros una ciencia con todas las de la ley. Lo cierto es que esta palabra (procedente del árabe *"al"* y del griego "khemeia") ya nos dice mucho sobre lo antiguo de este *"Arte Supremo"*. Veamos: Toda la materia está formada por unas partículas indivisibles llamadas átomos, con distinto número de electrones (supongo que habréis atendido en clase, ¿no?), y las combinaciones entre átomos diferentes es lo que da lugar a los elementos. Pues bien, ¿por qué no coger esos átomos y modificarlos para crear algo totalmente distinto? *(NdL: A día de hoy, básicamente, porque aunque fuera posible (hay interesantes teorías al respecto) la cantidad de energía necesaria para esa modificación haría que cualquiera que fuese el beneficio obtenido (por ejemplo la consecución de oro a partir de cobre) resultase ridículo ante lo que nos habría costado la susodicha energía ^_^. Aunque el tema de la fusión nuclear actualmente es bastante prometedor...)*. La fabricación de oro era el objetivo principal de todos los alquimistas, pero también se centraban en la piedra filosofal (me temo que no es un invento de *JK. Rowling*, chicos), el elixir de la vida eterna y el disolvente universal. Muchos han sido los que a lo largo de los años han cultivado este arte, sin embargo, con el nacimiento de la química moderna todas esas ideas han quedado en fantasías de una época en la que la información sobre el funcionamiento del mundo brillaba por su ausencia.

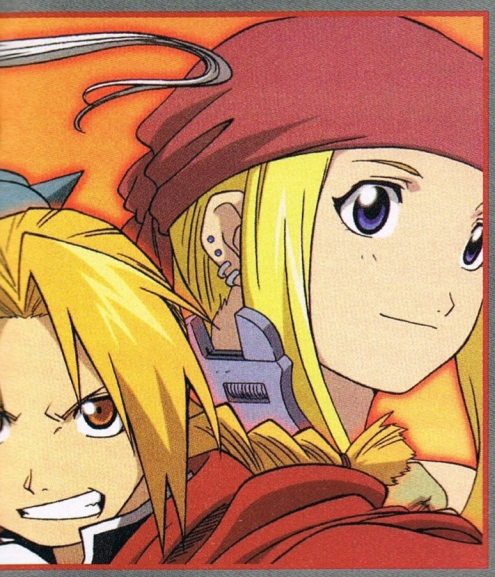
No obstante, la alquimia de la que se habla en **FMA** es algo un pelín distinto. Aquí hay unas leyes que nunca, bajo ningún concepto, se deben pasar por alto. Una de ellas es el principio del intercambio equivalente, el cual nos dice que para conseguir algo, hay que dar a cambio algo de igual valor. Esa, precisamente, es la ley que violan nuestros protagonistas, *Edward* y *Alphonse Elric*. Y a partir de entonces, nada volvería a ser igual para ellos.

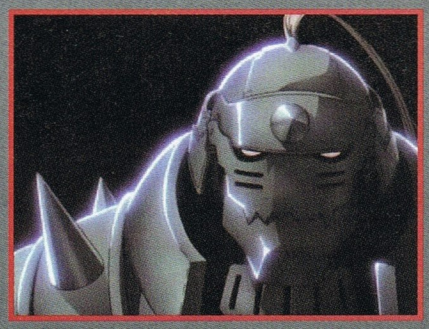
El sacrificio por una noble acción

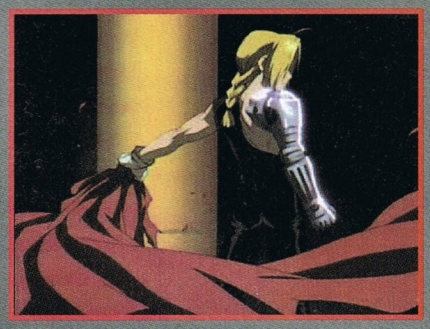
Edward y *Al* son dos hermanos que vivían con su madre en una bonita casa rodeada de prado verde, donde su vida transcurría sin sobresaltos. Su padre tenía un laboratorio de alquimia lleno de libros e instrumentos raros, y los niños se divertían husmeando y practicando la alquimia desde que tenían uso de razón, convirtiendo la arena en juguetes y cosas así. De este modo fueron avanzando, y haciéndose cada vez mejores. ¿Y dónde está el padre? Por esos tiempos el país estaba en guerra, así que fue llamado al frente y jamás volvieron a saber de él. A pesar de ello, la madre de los chicos confiaba en que algún día volviera su amado, y se pasaba los días sentada en la misma silla, mirando a través de la misma ventana, para ver si su marido volvía sano y salvo andando por aquel camino como solía hacer. El tiempo pasaba y la desesperación y la pena en ella iban aumentando hasta que finalmente acabaron con su vida.

Esto supuso un duro golpe para los niños, que de la noche a la mañana se quedaron solos. Así que utilizando los poderes de la alquimia, decidieron resucitar a su madre. Pero según la ley de los alquimistas, un alma humana es lo más valioso de todas las cosas que existen, y es casi imposible entregar a cambio algo de igual valor. Aun así los niños se arriesgan, pero el experimento sale mal y *Alphonse* pierde su cuerpo. Para evitar que muera, *Edward* logra enlazar su alma a una grande y fría armadura metálica, a cambio de su brazo y su pierna. A partir de entonces los hermanos abandonan la casa donde habían vivido (con una impresionante escena en la que queman la casa bajo el argumento de *"Para nosotros ya no existe un lugar al que regresar"*

Alchemist







(NdL: Que no es que sea tampoco algo original precisamente, leed un poco de historia en los tiempos de la conquista de América a ver si encontráis algo parecido de manos de un famoso conquistador español que de hecho dio origen al dicho "quemar las naves")) e inician un viaje para aprender todos los secretos de la alquimia con el objetivo de encontrar la piedra filosofal y conseguir que sus cuerpos vuelvan a ser normales.

¿Cómo has dicho que se hace eso de la alquimia?

Muy fácil, coges una tiza y pintas en el suelo un círculo de transmutación (hay muchos y varian en tamaño y diseño; normalmente dependen del propósito o la destreza de quien los usa), pones el objeto ofrecido, te concentras y... *¡voilà!* Ya tenemos nuestro nuevo objeto reluciente. Sin embargo hay más formas de trazar un círculo, por ejemplo hay algunos que no funcionan si no son dibujados en sangre del propio alquimista. También hay algunos más expertos que no necesitan de círculo de transmutación para usar la alquimia. Hay varios objetos que te proporcionan poder como por ejemplo el reloj de bolsillo que se le otorga a aquellos que superan el examen de Alquimista Nacional. Y mezclado en todo esto, están los símbolos de los alquimistas, entre los que destacan la quimera (una criatura creada por la fusión de dos o más animales en uno), que se usa como emblema del Alquimista Nacional, y el signo de *Flamel* (una serpiente enrollada a una cruz bajo una corona y un par de alas), que además es el logotipo de la serie. Al aprobar el examen, pones tus conocimientos alquimistas al servicio del gobierno, por lo que puede que te manden a la guerra.

Alquimistas (o no)

Aquí puede que se destripen cosas, sois libres de seguir leyendo o pasar al siguiente apartado.
Edward Elric: El protagonista de nuestra historia, actualmente tiene 15 años. Posee un alto potencial para la alquimia, que lleva practicando desde que era un niño. A los 12 consigue el título de Alquimista Nacional. Después de perder un brazo y una pierna en un intento por resucitar a su madre, una vecina le construye un brazo y una pierna metálicos (de ahí que le den el sobrenombre de *Full Metal Alchemist*). Tiene un buen temperamento, aunque se transforma cual *Mr. Hyde* cuando alguien le recuerda lo bajito que es (y es que no es muy normal que tu hermano pequeño mida un metro más que tú).
Alphonse Elric: Es un año más pequeño que *Edward*. No es tan buen alquimista como su hermano, y no puede hacer el examen de Alquimista Nacional debido a su condición inorgánica, pero dentro de esa fría armadura se esconde un corazón de oro y un temperamento sereno y amable que nunca se altera. Su principal ventaja es que no puede ser herido, pero al mismo tiempo no puede percibir el tacto de las cosas. Ambos hermanos viajan juntos apoyándose el uno al otro.
Roy Mustang: Es coronel del ejército y un alquimista experimentado. De carácter calculador, frío y manipulador, es, en contrapunto, especialista en la alquimia de fuego. Participó en la guerra siendo simplemente un soldado y poco a poco fue ascendiendo ayudado por su fama de asesino cruel y despiadado. Su sueño es ostentar el mayor cargo dentro del ejército. Pero... ¿Será ese su verdadero propósito?
Winry Rockbell: Es amiga de la infancia de los dos hermanos. Cuando ella era pequeña sus padres (ambos médicos) fueron asesinados en la guerra. Siguiendo los pasos de su abuela, aprende día tras día cómo reparar y crear miembros de metal (es bastante común encontrar a gente mutilada en esta historia). Más adelante se vuelve a encontrar con *Edward* y *Al* convirtiéndose en su mecánica personal.
Riza Hawkeye: Teniente de las fuerzas terrestres y mano derecha de *Roy Mustang*. No sabe nada de alquimia, ni siquiera le gusta estar en el ejército, pero tiene sus razones para estar ahí y no abandonar.
Coronel Maes Hughes: Se encarga del departamento de investigación del ejército. Enseguida conoce a *Ed* y le coge cariño, ayudándolo en más de una ocasión. Es un buen hombre, pero puede ponerse bastante pesado cuando empieza a hablar de su mujer y su hija, a las que adora.
Izumi Curtis: Se convirtió en maestra de los hermanos después de la muerte de su madre. Una estupenda alquimista, está especializada en la alquimia aplicada al combate. Puede ejercerla incluso sin necesidad de trazar el círculo de transmutación, pero a cambio su salud se ve afectada.
Los villanos: Hay dos tipos de malos, los que duran una minisaga y la organización Homunculi. De los primeros veremos muchos: *Cornelio, Magwar, Bald*... a lo largo de la serie. Mientras que los otros no se verán al principio más de lo necesario para crear curiosidad por saber quiénes son. Se trata de siete personas con poderes terroríficos. Sus nombres: *Lust, Gluttony, Envy, Pride, Sloth, Greed* y *Wrath*. Para los que no sepan inglés os comento que son los nombres de los siete pecados capitales.

Por su puesto hay más personajes, pero por falta de espacio no los ponemos, así que os toca a vosotros mismos descubrirlos cuando os sea posible adquirir legalmente la serie.

Para gente con pulgares planos

Como toda serie de éxito que se precie debe tener su videojuego, **FMA** no podía quedarse atrás. Nada más y nada menos que cinco, tres

para PS2 y dos para GBA. Y para más deleite, de la realización se ha encargado la archifamosa Square-Enix, con títulos como las prestigiosas sagas de RPG **Final Fantasy** y **Dragon Quest**.
FMA "The broken angel", es un RPG con un estilo de lucha similar al de **Kingdom Hearts**, en el que las batallas son abiertas y conforme vas ganando combates consigues puntos de experiencia que te permiten subir de nivel. Tienes una mochila donde vas guardando objetos que luego puedes usar para hacer alquimia y convertirlos en otra cosa. La historia no tiene nada que ver con el manga/anime, siendo algo independiente y metiendo personajes nuevos.
-FMA "The demon of the red elixir", una secuela del primero en la que manejamos a *Ed Elric*, siendo su hermano nuestro compañero de batallas pero manejado por la computadora (aunque se le pueden dar órdenes). Por lo demás es igual al primero, incluye mini juegos como un puzzle que debemos completar si queremos conseguir armamento extra.
-FMA "Dream Carnaval", en el que pueden jugar hasta cuatro jugadores distintos. Es un juego de lucha cuyo sistema de batalla es el 2 vs. 2. Podemos elegir entre once personajes de la serie distintos y varios modos de juego entre los que se incluyen modo historia, arcade, vs, entrenamiento... cuanto más nos pasamos del juego vamos consiguiendo escenarios nuevos y puede que algún que otro personaje oculto.
-FMA "Meisou no Rinbu", un RPG que sigue fiel el hilo argumental del anime, para GBA. El sistema de batallas es similar al de los **FF** de toda la vida y más o menos se trata de eso, de seguir la historia del juego hasta el final y ganar niveles. Puedes llevar en tu equipo a un máximo de tres aliados pudiendo ser sustituidos en todo momento.
-FMA "Sonata of memories", otro título para la portátil de Nintendo, la novedad con respecto al anterior es que sólo podemos manejar a los hermanos protagonistas o a *Winry*. Podemos conseguir cartas de mejora para aumentar nuestro estatus durante la batalla. También hay cartas que restauran vida o estados alterados.

La versión en papel

Ya hemos nombrado por ahí a *Hiromu Arakawa*, la madre de la criatura. Nacida en Hokkaido, **FMA** fue su primera obra extensa ya que anteriormente se había limitado a escribir historias cortas. El premio recibido en el 99 por parte de la revista Shônen Gangan por su historia **Stray Dog** le abrió las puertas para convertirse en mangaka profesional, ¡y vaya si lo ha conseguido!, ya son varios los países que se han rendido a los pies de esta serie, y esperemos que muy pronto España también se una a ellos (y hay muy buenos indicios de que esto será así, ya que las más importantes editoriales van tras conseguir los derechos de publicación ^_~).

Hay varias diferencias con respecto al anime, adaptado por el estudio Bones. Una de ellas es la crudeza de algunas escenas hábilmente suavizadas en el anime, y es normal ya que en televisión hay ciertas cosas que no deberían mostrarse. Otra es la personalidad de algunos personajes; *Edward*, por ejemplo, se nota cómo en el manga va adquiriendo su poder poco a poco, progresando, sin embargo en el anime ya es poco menos que un experto nada más empezar. El ritmo de la acción también se acelera en el manga (o al revés, se vuelve más lento en el anime).

Echando el último ingrediente

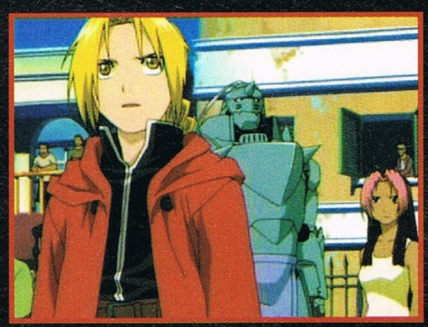
Vista así de fuera, estéticamente la serie tiene muy buena pinta. Los diseños de los personajes son carismáticos y la animación bastante buena (como en todo, hay algunos capítulos mejores que otros). A su vez, el manga posee un dibujo limpio pero sencillo, sin sobrecargas ni tramas excesivas, que abusa bastante de la línea recta. Los personajes poseen rasgos proporcionados, angulosos y con mayor robustez en los hombros (lo que no queda muy bien en los personajes femeninos adultos, todo sea dicho). Los fondos también son sobrios, pero logrados y bien ambientados, aunque escasean debido a la abundancia de primeros planos.

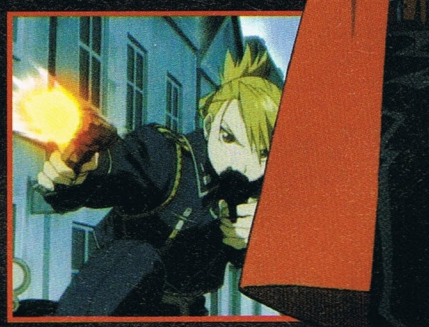
Así pues nos encontramos ante una serie amena, con grandes dosis de magia y acción, conmovedora en muchas ocasiones y con escenas de verdadera crudeza y crueldad en otras, a la que auguro una buena acogida por parte de los otakus españoles.

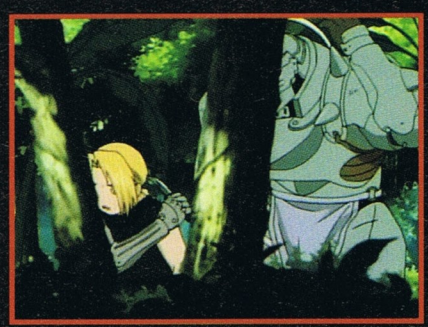
Esperemos que a "los de siempre" no se les meta en la cabeza que promueve el satanismo en los niños o cosas por el estilo (por los rituales de intercambio me refiero, que la gente ya se sabe cómo es).

Sin más se despide la reportera menos dicharachera de Minami devolviendo la conexión a los estudios centrales.

Miss Tracy







Los inventos de Peace Electronics

una familia muy creativa

© Tatsuki Nohda / Akita Shoten

Toca comentar otro de los nuevos títulos de la línea económica de Mangaline, siendo en este caso el que nos ocupa un manga de Nohda Tatsuki repleto de grandes dosis de humor y aventuras.

La serie que da título a este artículo fue publicada en Japón en el año 1997 en la revista Shonen Champion Comics de la editorial Akita Shoten bajo el título **Omakase! Peace Denkiten** y consta de un total de 24 tomos. En nuestro país tiene una periodicidad mensual, con una gran edición y un increíble precio al alcance de cualquier bolsillo (¡sólo 3,75 euros!) que es posible encontrar tanto en librerías especializadas como en kioscos. Sin duda es un gran acierto y una gran ayuda para que el manga esté al alcance de una gran cantidad de público. Y con esta serie, colmada de gags humorísticos y personajes muy divertidos, han logrado satisfacer a buena parte del público.

Veamos esos inventos

Kantaro y *Kentaro Peace* son padre e hijo. *Kantaro* es un gran científico de 42 años que maneja la electrónica con tal habilidad que crea e inventa magníficos objetos (y siempre cuenta la batallita de haber sido llamado por la NASA). *Kentaro* es el hijo mayor de la familia, con 14 años de edad, y acude a la escuela Taninaka. Y pese a su tierna edad, ha heredado los genes de su padre, lo que le permite ser un genio de la electrónica. Ambos regentan una tienda llamada Peace Electronics donde, además de vender productos electrónicos, se pueden encontrar algunos de los inventos del padre. Pero la gran maestría de ambos es bien conocida por lo que multitud de clientela acude a la tienda para que estos inventores creen cualquier cosa por muy extravagante que resulte. Además, el joven *Kentaro* intentará aprovechar en más de una ocasión su experiencia para lograr superar todos aquellos inconvenientes que le vayan saliendo por el camino, como por ejemplo intentar aprobar un examen muy difícil.

Cuentan con el apoyo de *Sachiko*, la madre de *Kentaro*, una mujer de 33 años muy guapa y pacífica que suele intervenir en las aventuras y que en realidad tiene un gran secreto en su vida. La familia se completa con los dos chiquitines: *Noriko*, la hermana mediana de 10 años que es una gran programadora, y el travieso *Kosuke* de tan sólo 8 años; sin olvidar el gato, *Myah*. En las diversas aventuras de esta familia entran en juego también *Momoko Tachibana*, compañera de clase de *Kentaro* que siente algo especial por éste, y su hermana mayor *Mikako*, así como multitud de personajes que irán apareciendo conforme avanza la historia.

El argumento es realmente divertido, con muchos toques de humor y una historia desternillante. El dibujo acompaña bien a la trama, con un diseño de personajes mezcla del estilo de *Akira Toriyama* en **Dr. Slump** y de *Rumiko Takahashi* en los tiempos de **Lum**, es decir, personajes con características muy exageradas y de diseño muy divertido. No se trata de un dibujo muy elaborado y se nota que tiene ya sus años, pero resulta agradable al leer la historia.

Conociendo al inventor

Nohda Tatsuki es un autor poco o nada conocido en nuestro país cuyos mangas se caracterizan por ser del género humorístico. En su currículum tiene, además de **Los inventos de Peace Electronics**, varios mangas muy divertidos de diferente temática, como **Garakuta ya man Futoshi**, con un total de cinco tomos publicado en la Ascii Comix entre los años 1993 y 1995, o **Orange Soccer**, que fue publicada en Akita Shoten Champion Comics en el año 2002, y es de temática futbolística. Como curiosidad cabe decir que además de obtener una gran acogida por parte del público nipón gracias a su genial argumento, es una obra bastante reconocida por parte del público chino y taiwanés, gracias a su publicación en ambos países bajo los títulos respectivos **Orange-Cheng Zhi Zu Qiu Du** y **Huang Jin You Jiao**.

Probando el invento

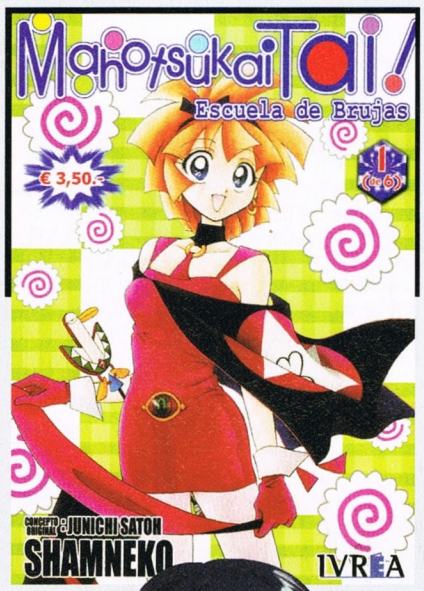
En resumen, un manga entretenido, con un argumento muy divertido creado para hacernos pasar un agradable rato y con un dibujo sin grandes complicaciones, tan sólo centrado en lo que se quiere contar.

Eva R. Evrard

escuela de brujas

Una de magia por aquí

ESCUELA DE BRUJAS ES UN DIVERTIDO MANGA PUBLICADO AQUÍ POR IVREA Y CUYO ANIME HA EDITADO EN NUESTRO PAÍS JONU MEDIA, PUDIENDO VERSE TAMBIÉN POR ALGUNOS CANALES AUTONÓMICOS, CON LO QUE ES FÁCIL DISFRUTAR DE ESTA OBRA MEZCLA DE MAGIA, AVENTURAS, ROMANCE Y CHICAS BONITAS.



Harry Potter con faldas...

Unos extraterrestres han invadido el planeta Tierra en una nave que cubre toda la ciudad. Aunque los ciudadanos están un poco incómodos con esta situación, pronto comienzan a acostumbrarse aunque los extraterrestres a veces hacen de las suyas. En medio de tal panorama un grupo de estudiantes de la escuela Kitanohashi han decidido formar un Club de Magia cuya labor principal, aparte de aprender a desenvolverse con la magia (cosa que no siempre logran), es intentar expulsar a los extraterrestres de la zona, o por lo menos no tener problemas con estos.

El grupo está presidido por *Takeo Takakura*, un chico bastante simpático aunque algo reservado con las chicas ya que en cuanto está cerca de una, su timidez hace que se ruborice y sobresalte (sobre todo por su descabellada imaginación). La protagonista principal de la serie es *Sae Sawanoguchi*, una chica muy dulce e infantil que está enamorada de *Takeo*. Su razón principal para entrar en el Club es precisamente este, ya que carece de una habilidad especial para la magia. Cuenta con el apoyo de su mejor amiga *Nanaka Nakatomi*, una chica muy decidida que entró en el Club de Magia para no dejar sola a la insegura de su amiga y para estar más cerca del vicepresidente del Club, *Ayanojio Aburatsubo*. *Ayanojio* es posiblemente el mejor personaje de toda la serie, un chico muy atractivo, gran deportista y centro de atención de la escuela a quien todas las chicas admiran (lo que estas no saben es que este joven siente una atracción especial por *Tadeo*). El grupo se completa con *Akane Aikawa*, modelo de gran belleza aunque de carácter superficial y materialista que a pesar de sus grandes dotes para la magia prefiere salir con chicos o ir de compras.

El grupo al completo intentará por todos los medios que los extraterrestres abandonen el lugar, aunque gracias a las pobres dotes de *Sae* con la magia, generalmente la cosa terminará de diferente forma a la esperada. Además, para añadir aventuras a este divertido argumento, los extraterrestres se fijarán en la magia utilizada por los chicos y comenzarán a mostrar gran interés por ella, por lo que en más de una ocasión los chavales tendrán que salir huyendo del lugar para que no los capturen.

Un argumento muy entretenido y divertido, sobre todo para pasar una buena tarde delante del televisor y reírnos bastante gracias a las diversas situaciones picantes que envuelven a los protagonistas. El dibujo es de gran calidad, con personajes muy llamativos y de gran expresividad. Además la banda sonora es muy buena y resulta pegadiza.

El caldero mágico

El anime está basado en un manga de *Satô Junichi* con dibujo de *Ohta Tammy*, que fue publicado en Japón en la revista Fantasy DX de la editorial Kadokawa Shoten en Mayo de 1996. Como curiosidad cabe destacar la existencia de una versión también en papel de *Sham Neko* algo más shonen publicada por Dragon Jr en Septiembre de 1997, que fue dibujada tras la conversión a anime.

El anime se realizó en 1999 tras la emisión de una serie de OVAs que no tuvieron el éxito esperado, con *Junichi Satô* como director e *Ikuko Itô* como diseñador de personajes, realizando un gran trabajo incluyendo incluso animación por ordenador en algunas escenas.

Un argumento repleto de situaciones divertidas y de aventuras en el que se mezclan extraterrestres, magia, amor y algo de erotismo para hacer de esta historia una opción muy atractiva.

Eva R. Evrard

escuela de brujas

Ni pa polvo mágico

La televisión autonómica catalana sigue mimando a un pequeño sector del mundillo con series de anime. Parece que últimamente es la cadena que más se preocupa por tener contentos a sus espectadores, eso sí, a golpe de talón y de sonrisa mientras les pide que repitan los mantras en la jerga habitual, no vaya a ser que el futuro traiga nuevos e indeseables tiempos.

En esta ocasión le toca el turno a **Escuela de Brujas**, **Maho Tsukai Tai** para los tontainas del momento, serie distribuida por Jonu Media y adaptada al papel en formato medio tomo por la argentina editorial Ivrea. Magos, brujas, ropa interior y adolescentes en un clima excesivamente desenfadado con toques de absurdo que sobrepasan los límites del espectador con dos neuronas.

¿No me digas?

La historia comienza con la llegada de un impresionante OVNI a la ciudad de Tokio en una época que podría ser la actual. El gobierno ha intentado establecer contacto con el extraterrestre artilugio, pero dado que todo intento de contacto o destrucción ha sido infructuoso y el cacharro en cuestión se limita a enviar extraños aparatos para espiar el día a día de los humanos, al final las autoridades deciden ignorar la situación y continuar viviendo como si tal cosa. Todo el mundo apoya la decisión. ¿Todo el mundo? Noooo, pues un pequeño grupo resiste ahora y siempre la situación, con unos poderes mágicos que lo hacen invencible: ¡¡Los topicazos!! Digo... ¡¡La magia!!

Efectivamente, el joven *Takeo*, un adolescente con ciertos poderes mágicos que saca de un libro que encontró en cierto momento de su vida, ha decidido fundar un club de magia en el que educar a jóvenes magos y brujas para que se enfrenten a los alienígenas y les den su merecido. Ante la iniciativa de *Takeo* se forma un grupo de personajes dispares y absurdos con motivaciones extrañísimas: *Sae*, una joven adolescente que entra porque está enamorada de *Takeo*, que además es la prota ineludible y como tal tiene un gran poder interior pero no es capaz de controlarlo; *Nanaka*, amiga íntima de *Sae*, entra porque su amiga se lo pide ya que no es capaz de entrar sola debido a su timidez, aunque luego se queda porque en el club está *Ayanojio*, del que está perdidamente enamorada; *Ayanojio* es el típico estudiante estrella japonés (sí, esos niñatos de pelito largo que si estudiaran en España serían víctimas perfectas de los "yuyus faroleros"), es la famoso del colegio, guapo, con pasta, y educado, y cuenta con gran éxito entre las chicas. Sin embrago, *Ayanojio* es homosexual (que es lo mismo que decir "mariquita con pasta") y está locamente enamorado de *Takeo*, aportando ese puntito gay tan políticamente correcto en nuestros días. Sin embargo a lo largo de la serie *Ayanojio* empieza un extraño semi tonteo con la del pelo corto, volviéndose "normal" para tranquilidad de las mentes cerradas. Por último tenemos a la pija absurda: *Akane*, la típica putón con dinero desencantada por todo porque su vida ha sido demasiado fácil.

Juntos, estudian magia para detener a los bichos malos (que no son malos, pero bueno, de hecho, ni siquiera estudian magia, pues casi nunca coincide el grupo completo) e investigan los extraños sucesos que causa el OVNI. Sin embargo, su labor es obstaculizada por el grupo del club de manga, dirigido por una chica creída, petulante y pechugona que mangonea como quiere a *Takeo* aprovechando su amplio perímetro pectoral. La autora con este personaje se despoja de sus tapujas y nos muestra sus traumas y complejos de forma absolutamente gratuita.

¿¿Esto es picante?!?

La serie pretende ser picante sin llegar a nada. Consigue tener el punto suficiente de "erotismo" como para que a un chaval le dé corte verla con sus padres, pero no más, deja más insatisfecho que un plato de *Adriá*. Este punto hace que todas las situaciones sean más previsibles que una entrevista en un programa del corazón, y además le quita toda oportunidad a una historia que podría haber sido más que buena.

En resumen, otro manga para echar el rato, ver chicas monas, y descubrir que los japos siguen estando más salidos que el pico de una mesa.

Rafa del Río

Get Backers

DOS HOMBRES. UNA META. NO MONEY...

¿Has perdido algo que para ti tiene un valor importante?, ¿alguien querido?, ¿dinero?, ¿tu mascota? ¿Y te has sentado a pensar cómo conseguir que eso que desapareció te sea devuelto? Bueno, pues deja de preocuparte. Desde ahora, dos jóvenes, *Ban Midou* y *Ginji Amano*, harán todo lo que sea necesario por *"get back"* aquello que hayas perdido. Por supuesto, siempre que puedas pagarles... Si te gusta la idea, veamos cómo puedes hacerte con sus aventuras en DVD.

Lo que ofrece en general

Get Backers es uno de los animes más populares que circulan por la red sin que aún haya aterrizado en nuestro panorama nacional de forma oficial.

En España, ya existe un buen número de páginas web dedicadas a la serie y, como os imaginaréis, también algunos sitios desde donde se pueden descargar algunos episodios, recordemos, de forma totalmente ilegal...

Generalizando un poco, **Get Backers** es un anime dirigido a un otaku medio, sin ningunas pretensiones como obra y, por sus características, muy entrante tanto para aficionados sólo al anime japonés como al espectador no estrictamente aficionado y casual.

Este anime es la adaptación a animación del manga homónimo creado por *Rando Ayamine* y *Yuuya Aoki*. Y, en 49 episodios, nos narra las aventuras de dos desdichados con poderes paranormales que se dedican a recuperar para sus clientes lo que, de cualquier forma, han perdido.

Por sus elementos fantásticos nos separamos de lo que puede parecer un anime de detectives. Digamos que la acción no es muy uniforme, mezclando situaciones muy divertidas, románticas y hasta ridículas, con vertiginosas escenas de acción. Con un dibujo bastante resultón, rico en colores vivos y formas bien acabadas, aunque, en algunos momentos, se haga uso del *"superdeformed"*.

Ginji es el exlider de una banda callejera, los VOLTS, y tiene la habilidad de generar electricidad desde su cuerpo. Su compañero, *Ban*, tiene distintos ataques de una gran fuerza, en especial el demoledor "Evil Eye" que puede causar estragos sólo con el contacto visual con su oponente, y que usa únicamente en situaciones de extremo peligro. De esta forma, a dúo, hacen el trabajo, dan un escarmiento a los chicos malos, y ganan dinero.

Veremos pues desfilar chicos y chicas guapas y nosotros nos desternillamos en el proceso. Cierto es que su historia se va complicando cada vez más y todo el entorno en el que viven los protagonistas, con cada historia, está en constante crecimiento y, a él, se van sumando elementos y personajes que contribuyen una trama cada vez más fantástica.

Así que, resumido lo que nos ofrece esta serie, pasamos a lo que realmente nos interesa en esta página: la forma de conseguir el anime en DVD.

Si lo quieres en DVD...

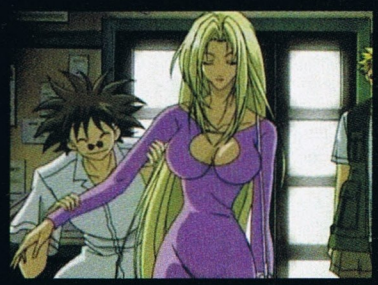
Pues, en cierto modo, estás de enhorabuena, ya que, a falta de una edición española, desde ya podéis empezar a compraros los DVD americanos con los episodios de la serie con audio en japonés e inglés. Como siempre, obviamos la versión japonesa por falta de audio distinto al japonés y su precio más elevado por un menor número de episodios.

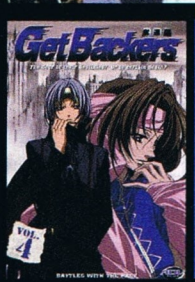
ADV films ha puesto a la venta en Estados Unidos, hasta la fecha, cuatro volúmenes en DVD con los primeros capítulos de esta curiosa serie, a un precio de unos 25 euros cada uno de ellos y de unos 35 en el caso de la edición que incluye la caja promocional para guardarlos. En el primero nos encontramos con los primeros 5 episodios del susodicho anime. La portada goza de una ilustración espectacular, y tenemos a nuestra disposición una edición *"regular"* y otra *"deluxe"*, en la que se nos regala una caja de cartón duro bien ilustrada con imágenes de los personajes, para ir guardando los distintos volúmenes.

Como es habitual, disponemos de subtítulos en inglés que podemos activar en cualquier momento. Y, sinceramente, os puedo decir que aunque el doblaje en japonés es bastante bueno, el anglosajón es soberbio, y contribuye a que acabes enamorado de los personajes.

Sin más, ahora os toca decidir a vosotros.

Vicente Ramírez



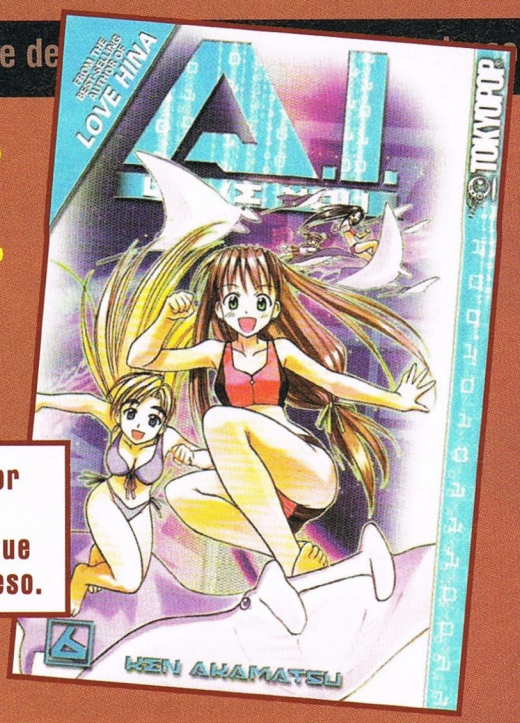


GET BACKERS
(serie de 49 episodios)

Edita: ADV films
Zona: 1 (USA y Canadá)
Audio: Japonés e inglés
Subtítulos: Inglés
Precio por volumen: 25 euros (5 episodios)
Vía fiable para conseguirlos: www.animenation.com

AI GA TOMARANAI

Mi ordenador es mi mejor amiga



Casi todo el mundo conoce Love Hina y por tanto (aunque en menor medida) a su autor, pero... ¿Esas personas saben algo de este hombre antes y/o después de la mencionada serie? Casi seguro que no. Pero tranquilos, que aquí estamos nosotros para solucionar eso.

Love Hina es para muchos un canto a favor del friki: el típico chico sin éxito con las chicas que de pronto se ve sumergido en un sueño hecho realidad, viviendo con un conjunto de chicas de buen ver con las que tiende a tropezar cuando van o vuelven del baño, desnudar accidentalmente en más de mil variantes e incluso establecer una relación con una de ellas.

Ai Ga Tomaranai (AI Love You en la edición americana) es el claro precedente de **Love Hina** no sólo desde el punto de vista gráfico, del que hablaremos más adelante, sino de la trama en la que se sustenta toda la historia. Se publicó originalmente en Japón entre 1994 y 1999 en el Shonen Magazine de Kodansha, y la edición en inglés (en el momento de escribir estas líneas acaba de salir el tomo número 6) corre a cargo de Tokyopop.

¿El mismo perro con distinto collar?

Nuestro protagonista es *Hitoshi* Kobe, un chico tímido, torpe en los deportes y no muy brillante en clase, cuya única pasión en este mundo son los ordenadores (*NdL: Vamos, el sueño del friki ya varias veces mencionado (de hecho en este mismo artículo, un poco más arriba) pero adaptado a la realidad de gran parte del fandom actual, que vive pegado a su monitor... te cagas...*) gracias a su habilidad para desarrollar programas de realidad virtual, con los que se comunica a través de la pantalla. El favorito de *Hitoshi* es el programa número 30, una chica virtual llamada *Saati* con un carácter dulce que promete ser la novia de *Kobe* si algún día llega a ser una chica real. Una noche de tormenta, un rayo cae directamente sobre la casa de *Hitoshi*, pero las consecuencias van bastante más allá de un mero disco duro frito a la parrilla: *Saati* ha salido de la pantalla, y lo hace sin fecha de caducidad, no como en **Video Girl Ai**.

La alegría de la familia unida

Como articular un manga en torno a dos protagonistas que se quieren mucho pero son lo suficientemente tímidos y cándidos como para pasar un año sin darse un besito es complicadillo, *Akamatsu* comenzó a emplear la técnica que más tarde le garantizaría el éxito con **Love Hina**: la multiplicación de elementos femeninos en la trama. Así aparece, debido a otro accidente informático, *Toni*, el programa de inteligencia artificial número 20, una chica con unos poderes muy desarrollados y un cuerpo de escándalo, pero cabezona, exigente, mandona y totalmente incontrolable. Cuando *Saati* y *Toni* le piden a *Hitoshi* una "hermana pequeña" y este se niega a programar una, las dos se ponen manos a la obra, pero al no ponerse de acuerdo con la personalidad, número 40 es creada con dos personalidades y dos cuerpos, uno masculino y uno femenino.

Aventuras dentro de la placa madre

Saati, asumiendo su papel de novia de *Hitoshi*, se convierte en su mejor apoyo en la escuela, y a medida que avanza la serie descubrimos que el hecho de ser un programa de ordenador tiene ciertas ventajas, como viajar de un ordenador a otro a través de la red, crear entornos virtuales, trastear con ordenadores ajenos, etc.

Pero recordemos que *Akamatsu* es de los que va a lo seguro, así que en **AI Love You** encontramos triángulos amorosos, porque tanto *Saati* como *Hitoshi* acumulan fans que quieren interferir en su relación, pero la mayoría de los capítulos descargan el componente amoroso sobre una base de acción y aventura. Los combates virtuales de *Saati*, *Toni* y *40* con extraños virus informáticos, piratas, o programas enemigos están a la orden del día, así como otro tipo de aventuras cotidianas que se convierten en surrealistas gracias a cómo las protagonistas usan sus poderes y aprenden nuevas cosas sobre el mundo de los humanos.

Donde hay chicas hay alegría

En **AI Love You** *Akamatsu* todavía está desarrollando el estilo de dibujo que alcanzara su plenitud con **Love Hina** y que excede todas las expectativas con **Magister Negi Magi** (obra posterior a **LH** que trataremos el mes que viene, que el espacio para las series "raras" es sólo de una página y ya nos hemos excedido). Los fondos y las perspectivas no están tan trabajados como en **Love Hina**, y los rostros y figuras, aunque dotados de expresividad, todavía no han alcanzado el detalle de trabajos posteriores; pero la limpieza del dibujo y la fluidez de la narrativa acompañan desde el principio de la obra. Además, el tener tres chicas en casa crea un montón de situaciones en las que podemos ver un despliegue de ropa interior, bañadores y demás, una tendencia que ha ido creciendo en el curriculum de *Akamatsu*.

Aunque la trama puede considerarse más simple y menos adictiva que **Love Hina**, y el dibujo todavía se encuentra un estado embrionario, **AI Love You** es una obra dotada de acción y humor que merece algo de nuestra atención.

Ozaki & Isadora

LA OPINIÓN DE LOS LECTORES

Vemos con agrado que, tras una época en la que nadie se animaba a escribir y estuvimos a punto de cerrar esta sección, últimamente se han vuelvo a desatar la pasión y ansia comunicativas, y a día de hoy tenemos colaboraciones como para al menos tres meses (y más que queremos). Así pues, vamos a recordar unas cuantas líneas de acción que deberíais intentar seguir, y que se resumen en:

a) Tratad de ser breves, recordad que esta sección está para dar cabida a cuanta más gente mejor. Lo ideal son unos 2000 caracteres con espacios.

b) Además de intentar pasarnos el texto ya redactado (o bien por e-mail o bien en diskette), recordad que esto es una revista, no un mensaje de móvil ni un programa cutre de chateo, así que un criterio de selección puede muy bien ser el tiempo que te vaya a costar corregir, y por tanto uno medianamente bien escrito tendrá clara preferencia sobre uno que "ste eskrito en s stilo tan guay k tnt nos gusta a algns" que vaya a costar severas horas.

c) Intentad ser respetuosos con otros gustos u opiniones, o al menos procurad no insultar a nadie.

La redacción

ES MUY FÁCIL CRITICAR

Hola amigos. Recientemente he organizado en Castellón junto a un grupo de compañeros "Otaku Matsuri '04", unas jornadas de manga y anime. Para saber qué opinaba la gente, se nos ocurrió hacer una encuesta preguntando a los asistentes su opinión sobre diversos aspectos de las jornadas. El caso es que me he divertido mucho leyendo las respuestas de la gente y las quejas que hacían algunos de ellos.

Quejas, por ejemplo, por la basura que los propios asistentes generaron y todo por no dar 3 pasos hasta la papelera más cercana, porque el evento duraba muy poco (sólo 3 días, por diox, qué aberración), porque no les gustó quedarse sin premio en los diversos concursos o porque insinuamos la posibilidad de cobrar entrada en futuras ediciones.

Imagino que esta gente no se habrá parado a pensar en que un evento, aunque sea algo pequeño como el nuestro, no se organiza ni se paga solo. Supongo que ni se les habrá pasado por la cabeza que para sacar el Otaku Matsuri adelante, éramos 8 ó 10 personas dedicando nuestro tiempo libre a organizarlo todo en vez de quedarnos en casa viendo nuestros DVDs o leyendo nuestros mangas. Ni se les habrá ocurrido que adelantamos nuestro dinero para poder pagar lo que nos costó hacerlo todo (aunque luego con el mercadillo y la tómbola que organizamos recuperamos parte de lo invertido). Vale que no es mucho dinero, pero bien que podríamos haberlo destinado a comprar un tomo de algún manga que nos dejamos o a irnos de cena con los amigotes.

A ver, me parece muy bien que se me critique a mí. Y también a mis compañeros, y a lo que hacemos juntos. Porque podemos aprender de esas críticas y mejorar año tras año. Lo que me molesta es que sean críticas estúpidas, porque el premio que les ha tocado en una tómbola no les ha gustado o porque el concurso de karaoke lo han ganado otros que no son ellos o porque no se han leído las bases de un concurso y no sabían todo lo que se exigía en el mismo (hubo gente que se enfadó porque no sabía que en el concurso de cosplay exigíamos que se interpretara a los personajes, cosa que en las bases estaba bien claro y habrían sabido si se las hubiesen leído).

También me molesta que cuando te digan sus críticas les contestes "Ayúdanos a organizar la próxima edición y podremos hacer más cosas" y entonces es cuando la gente responde que no, que están muy liados y tienen poco tiempo para hacer estas cosas. Ni que yo me pasara el día tocándome las narices sentado delante del DVD viendo anime.

O también responden que ellos no saben cómo hacer esas cosas. No hay problema, yo os ayudo, que nadie ha nacido sabiendo. Los que organizamos este tipo de eventos no somos nadie especial. Ni venimos de otro planeta, ni hemos sufrido una mutación genética, ni tenemos súper poderes extraños. Somos gente normal, a la que se le ocurrió hacerlo y organiza lo que se le ocurre, muchas veces inspirándonos en lo que hemos visto hacer a otros y aprendiendo de nuestros errores año tras año. Cualquiera puede hacer unas jornadas o un ciclo de proyecciones, sólo hay que proponérselo. Pero es muy fácil y cómodo quedarse solo en casa y dejar que lo hagan todo los demás, ¿verdad?

Y al que no le guste cómo hacemos las cosas, que nos lo comente, pero con educación y buenas maneras. En la asociación Otaku tenemos en cuenta casi todos los comentarios que nos hacen (por supuesto, la propuesta de traer a próximas ediciones de las jornadas a japonesas ninfómanas se descartó, ya que no nos pareció una propuesta muy seria (*NdL: Pero sin duda es interesante. Yo iría ^_^U*)). Y al que no le hagamos caso (por lo que sea, que no siempre es porque no queremos), puede organizar un evento alternativo él mismo a su manera.

En conclusión, que es muy fácil criticar cuando no se sabe lo que cuesta hacer las cosas y luego esperar a que te den todo hecho en vez de mover el culo para arreglarlas.

Watashi / Otaku no Kami
asencio@hotmail.com

P.D.: Acabo de leer los artículos sobre las quejas por el resultado de los premios del cosplay en el salón del manga de Barcelona. No estoy de acuerdo con el resultado ya que pienso que se debería limitar la participación a disfrazados relacionados con los manga y anime, j-music y como mucho otros aspectos de la cultura japonesa (trajes tradicionales, video-juegos japoneses, novelas niponas...). Precisamente por no estar de acuerdo con los resultados que hay en el concurso del salón muchas veces, en el concurso de cosplay del Otaku Matsuri, mis compañeros y yo hemos hecho las reglas en base a lo que nosotros consideramos que debe ser ese concurso en vez de insultar y arremeter contra Ficomic.

Y hablo del Otaku Matsuri porque es lo que organizo yo y conozco, pero este artículo se puede hacer extensivo a todos los eventos similares.

BASURA EN EL SALÓN

Hola, buenas a todos. Quería comentar dos grandes hazañas en el mundo de los otakus en España. Ambas un tanto penosas y ridículas pero en fin, gracias a estas hazañas me he visto obligado a escribir, allá voy.

La primera, "X Salón del Manga con BASURA excesiva", se demuestra con este hecho, que la mayoría de los otakus alegres y contentos (sí, sí, por fin estamos en el salón) no saben hacer otra cosa más que tirar basura al suelo, sobre todo en la parte donde se situaba el escenario, donde la gente se sienta. Botellas de cristales abandonadas en el suelo sin importar una mierda si se rompen y alguien se cae y se corta; no es que me haya caído, pero vi a uno resbalar con una hoja en el suelo de un folleto.

No hay vergüenza, ninguna, la gente se demuestra que son más guarros que nunca, que han pagado para comprar y ver lo que querían y ya está, a tomar por culo si otros se caen, cortan, ensucian, o lo dejan todo hecho un asco, pobres señoras y señores limpiadoras. En fin, espero que esta primera crítica sirva para algo aunque conociendo como está el panorama, que aquí todo el mundo se la suda y sólo piensa en sí mismo...

La segunda crítica, nada que ver con el salón, pero es algo de lo que me he dado cuenta, se trata sobre los fansubs apreciados que destrozan el mercado del anime en España, ¡olé Selecta Visión, y olé Jonu, que siguen para adelante después de descubrir la increíble avalancha de fansubs! Hace cinco años recuerdo cuando en el salón proyectaban la película de **Card Captor Sakura** The Movie subtitulada en español y la peli de **Escaflowne** subtitulada también (que al final no la dejaron entera por la hora del cierre del salón), este año me he dado cuenta de que proyectaban animes completamente en japonés y sin subtítulos, animes que están en Internet subtitulados en cualquier idioma pero que en el salón ni eso, ¿por qué?, ¿debemos dar gracias a los fansubs?, ¿debemos observar que la gente que se disfraza de **Naruto**, el 90% por cierto se bajan animes por Internet, por no decir la misma serie de **NARUTO**? Es ridículo ver cómo la gente se mata subtitulando una serie, pero lo es aún más que varios fansubs se peleen por sacar y colgar ese anime subtitulado en Internet antes, en cómo se pican los unos a los otros haciendo la misma serie... Dios mío, dónde iremos a parar... Si por lo menos fueran series raras de las que nunca se editarán en España, véase **Devil Man** la serie antigua (uy, qué digo, ¿muy antigua para los aficionados al anime?, pero ¿¿realmente son aficionados al anime??), incluso gente me ha dicho que la palabra "Fansub" significa sacar animes subtitulados de suma actualidad. Anime que sale en Japón, anime que ya esta gente le mete mano, es increíble la velocidad con la que lo hacen para hacerse con episodios, desde luego yo flipo.

Para acabar, una famosa frase muy oída, que seguro que mucha gente le dará la razón: "¿pero acaso se respeta la ley?" "¿Para qué gastarse el dinero en DVDs si te lo puedes bajar?". (*NdL: A mí siempre me ha hecho gracia la de "es que no tengo dinero para comprármelo porque es muy caro". Pues nada, oye, yo quiero un Ferrari pero, como no tengo dinero, ¡voy a robarlo!*).

Dicha esta famosa frase y pese a la suma importancia que le dan los otakus a la calidad de imagen y sonido, España va bien señores XD, España va bien y tal vez, tengamos mucho más anime legalizado XDDD, ya veréis cómo el chollo se va a acabar por culpa de los fansubs, en fin... os dejo.

Saludos a los lectores de Minami, y a los auténticos Otakumaníacos que al ver **Mazinger Z** se les cae la baba aún. ¡Ja ne!

Koyiro Sasaki - Ricardo

¿QUÉ ES PARA TI LA TELE-BASURA?

Es la primera vez que escribo. Aunque siempre he tenido ganas de hacerlo, soy muy vago así que no lo hubiera hecho de no ser porque la otra noche puse la televisión y en un programa (cuyo nombre no diré para no dar publicidad), hacían un debate sobre la regulación de la programación. El presentador preguntaba a cada uno de los invitados qué era para él la "tele-basura", y uno de ellos (llamémosle "X") contestó:
*-Para mí, la "tele-basura" son dibujos como el **Shin Chan** y la **Bola de dragón**...*

Entonces fue cuando me alteré, ¿que eso es basura? Por favor, que diga eso un reportero del corazón que se dedica a perseguir y acosar a la gente...

Personalmente creo que programas como **Shin Chan** no son para niños, pero por eso tiene ese cartelito amarillo con un 13, porque no está recomendado para todos los públicos... Si tan mal padre es, y deja que sus hijos lo vean, es su problema. Vale que quizás la hora de comer no sea la mejor hora de ponerlo, pero, ¿ya por eso es "tele-basura"? Por esa regla de tres también lo son los informativos, porque a la hora de comer los niños lo pueden ver y todos podemos observar las guerras y los cadáveres en ese espacio, ¿no?

De todas formas creo que los padres se olvidan mucho de la educación de sus hijos, dándole toda la responsabilidad a la escuela y según parece a la televisión, cuando los que se tendrían que preocupar por educarlos son ellos mismos. Viva esa iniciativa que tuvo Tele 5 con **Pokémon**, donde antes de poner la serie decían: "Ver la televisión con personas adultas es mucho mejor". Que se siga el ejemplo y los padres se preocupen más de cuidar bien a sus hijos y dejar de preocuparse por otras cosas.

Crispín (Christian Ruiz)

¡ESTO ES GREENWOOD!

QUIEN TIENE UN ENEMIGO, TIENE UN TESORO

Cuando llega el final de año, siempre entran ganas de repasar lo que ha ocurrido durante los últimos trescientos sesenta y cinco (o seis) días. Al menos eso es lo que ocurre en las cadenas de televisión, de radio, los periódicos y hasta los portales de Internet. Todo el mundo con listas: lo mejor del año, lo peor del año... más cualquier otra categoría estúpida. También podía haber sucedido aquí, pero, sinceramente, no me apetece lo más mínimo repasar este año. De todas maneras, supongo que en otras parte de Minami veréis algo parecido a lo que he dicho, así que no os perderéis nada.

En realidad, pensaba continuar en cierta parte el artículo de "Al rico guión", por si alguien, siguiendo los consejos de mi hermano y vecino de página desea empezar a dibujar su propio "manga" (o sea, un tebeo con personajes con ojos grandes y líneas cinéticas).
¿Qué es uno de los elementos que mejor recuerda la gente de un manga? ... Los enemigos, por supuesto (si has respondido "las tetas de la chica", es que algo falla en alguna parte). Para que un héroe sea realmente grande debe tener enemigos tan o más grandes que él. ¿Cómo sabríamos que nuestra protagonista es la bondad en persona si no tuviera frente a ella la maldad en persona? Las dos caras de la moneda, ying y yang, todas esas cosas. Lo cierto es que sin la señorita *Rottenmeier,* el *Team Rocket, Hades, Mark Lenders-Kojiro Hyuga, Vegeta*... las historias de *Heidi, Pikachu (¿Ash?* ¿Y ese quién es?), *Seiya, Oliver Atom-Tsubasa Ozora, Son Goku*... no hubieran sido lo mismo.

Para una historia de peleas a lo **Dragon Ball** y similares, necesitas a sus malos característicos. Deben reírse mucho del protagonista, despreciarlo constantemente, no sea que encima se crea que es algo. Ayuda mucho que tengan un gran complejo de inferioridad que les obligue a repetir una y otra vez lo buenos que son. Así cuando al final sean derrotados (detalle significativo) el lector estará encantado de que hayan acabado con ese pesado. Por si se me olvida, pase lo que pase, nunca jamás usará su golpe definitivo al principio del combate (pierdes una oportunidad inmejorable de alargarlo durante más y más páginas... todo depende de la cantidad de golpes definitivos que puedas inventarle).

Si lo tuyo son las historias deportivas, piensa en **Campeones-Captain Tsubasa**. Al contrario que en el caso anterior, aquí no hay enemigos, sino rivales. Alguien que se enfrenta al héroe por ser el mejor en su especialidad: jugar al fútbol, a las canicas, coleccionar animales, practicar artes marciales, jugar al mah-jong... tú pon la especialidad, pero asegúrate de poner rivales. Unos tienen que ser como hermanos mayores, sirven para hacer que el protagonista vea los errores que está cometiendo y luego dejan paso con toda amabilidad. Otros son los amos de la pista, los números uno de la competición, que no están dispuesto a dejar que un advenedizo recién llegado les robe el puesto (cosa muy lógica, ¿quién se dejaría?). Son tan dados a la prepotencia como sus primos "dragonboleros", pero todavía no van matando gente, dejando a ancianitas en medio del tráfico y faltando a misa los domingos... por ahora.

Por otra parte, puede que por un extraño giro del destino hayas decidido crear una historia romántico-pastelosa. Un culebrón con ojos grandes. La versión cañí de **La familia crece-Marmalade Boy**, vaya -si bien con ese nombre, poco le falta-. Suponiendo que el protagonista sea en este caso "la" protagonista, su enemiga no puede ser sino la chica que se empeña en quitarle el novio. Como en el caso anterior, tampoco hay que exagerar con su maldad. Maledicencias, rumores con muy mala intención, tomarse demasiadas libertades con el chico... de ahí no debe pasar. Si alguien se siente muy, muy malvado puede llevarle a poner un par de chinchetas en las zapatillas. Lo sugiero porque recuerdo haberlo visto en una serie, y por lo mal que se lo tomaba la protagonista, debe ser equivalente a que te maten al padre...

Si quieres hacer una serie de ciencia-ficción con robots gigantes... es que eres japonés, a mí no me engañas. Sólo un japonés, o, lo que es peor, un friki de **Gundam**, tendría esa idea. En cualquier caso, es muy, muy importante que alguno de los malos lleve máscara y esté dispuesto a decir frases que no vienen a cuento. En el peor de los casos puedes hacer como en **Evangelion** y series subsiguientes: fuerzas enemigas que no dan razones para atacar, sólo te atacan y punto. Si alguien quiere información, se saca un especial y se dan rienda suelta a todas las tonterías que se te ocurran.

Con estas pistas que te he dado, el éxito está en tus manos. Sólo necesitas saber dibujar y a veces ni siquiera eso, a la vista de la dejadez de algunos mangakas actuales (¿habrá escasez de tramas en Japón?, me pregunto)... pero esa es otra historia.. Sólo me queda decir que si esto tiene éxito, en futuras entrega podría hablar de lo necesario para hacer un "anime nacional" (es decir, un dibujo animado donde aparece algún personaje con el pelo violeta). La primera lección sería "cómo meterse con norteamericanos y japoneses".

Jaime Ortega

desde la torreta de mazinger Z

do you remember... robotech?

-Oye, ¿eres XXX del foro YYY? ¿Estás sola? Yo puedo hacerte compañía.
-XXX es nombre de chico, y yo soy una chica.
-Vale, ¿eres XXX del foro YYY? ¿Estás sola? Yo puedo hacerte compañía.
-...

El Camino Perdido del Otaku 3. Odiando a Lázaro Muñoz.

No tiene que ver nada el hecho de que cierta cadena de televisión esté reponiendo la serie antes citada para que me decidiera a hacer este artículo, la verdad. No me cuesta nada ponerme melancólico y recordar aquellas mañanas de hace la torta de años cuando me levantaba para ver Valkirias volando y escuchar cantantes que derribaban imperios galácticos.

Mucho tiempo ha pasado y mucho se perdió en aquella época, pero para aquellos que lo conocimos, **Robotech** fue el gran acontecimiento que marcó nuestras vidas y nos convirtió en lo que somos: otakus. Por supuesto que con el paso del tiempo conocimos lo que eran **Macross**, **Southern Cross** y **Mospeada**, pero juro que en aquel momento casi nos parecía coherente toda la historia... casi. Aunque es una historia conocida, puedo contar que cierto día una empresa gringa llamada Harmony Gold se decidió a sacar una serie japonesa para apoyar la venta de muñequitos y demás mercadería que les venía de Japón. Para ayudarles en la empresa contrataron a un sujeto llamado *Carl Mazek*, que su alma arda en los infiernos, el cual tuvo la genial idea de mezclar tres series japonesas, cada una de su padre y de su madre, para obtener los 65 episodios que las televisiones les pedían. Tras visionar las series y ponerse ciego de güisqui, porros, polvos de talco y otras sustancias psicotrópicas, el malhadado *Mazek* se sacó de la manga una trama que unía, es un decir, la historia de las tres series. Después editó escenas, cortó algún desnudillo que otro, barrió la maravillosa música de **Macross**, se inventó un episodio por ahí a base de retales y, ¡tachán! Así nació **Robotech**.

Así llegó a nuestras pantallas, tras pasar por un doblaje latinoamericano al uso. Y semejante invento, tal disparate, un pastiche tan impresionantemente mal hecho... fue un éxito. La mezcla de canciones, robots convertibles (era el boom de los **Trasformers**, hay que recordar) y un triángulo amoroso, todo con un tono *naif* irresistible, era demasiado atractiva para las pupilas de los telespectadores que enseguida la adoraron. Pero no sólo un éxito en España (con perdón), sino en todo el mundo. En EE.UU. especialmente, donde enseguida empezaron a desarrollar una historia posterior, **Robotech 2: The Centinels**; series de cómics hablando de las Guerras Robotech, revistas como la añeja Protoculture Adicts, etc. El éxito de la serie recae, como no podía ser de otro modo, en la primera de las tres series, **Macross**, muy superior a las otras tres en cuanto a historia y personajes. El éxito de **Macross** ya venía avalado desde Japón, donde había creado una escuela y hasta un subgénero en los animes de *mechas*: los *mechas* con cantantes. Años antes de que Harmony Gold cometiese el pecado de destrozar la serie, incluso se había hecho una de las mejores películas del anime, continuando la serie de televisión: **Macross, Ai Oboete Imasu ka?** Por suerte, los japoneses siempre tuvieron claro cuál era el caballo ganador, por lo que los otakus de todo el mundo hemos podido ver que la saga ha continuado y se ha enriquecido con **Macross II**, **Macross Plus**, **Macross 7** y la reciente **Macross Zero**.

Han pasado algunos años ya, pero al ver la serie otra vez la vergüenza no me sube por las mejillas, como me pasa con algunas otras. **Robotech** sigue envejeciendo con notable dignidad (ya ha pasado su 20 aniversario) y conserva muchas de las virtudes que la hizo uno de los primeros éxitos mundiales del anime. Las canciones de *Minmei* (mi favorita sigue siendo "Tenshi no E no Gu"; se me saltaban las lágrimas cuando la escuchaba en **Macross Memorial Flashback 2012**), los maravillosos Varitech-Valkyries (cuyas trasformaciones y diferentes configuraciones proporcionaban interminables y deliciosas discusiones entre los otakus) y el triángulo amoroso (del cual casi todo el mundo opinaba que prefería a la dulce y sexy *Lynn Minmei* antes que a la pavisosa y sargento *Misa "Lisa Hayes" Hayase*) donde típicamente un capullo como *Hikaru "Rick Hunter" Ichiyo* tiene que elegir entre dos mujeres preciosas, mientras pelea contra alienígenas, montado en la máquina de combate espacial más fascinante del manganime. El sueño de todos nosotros, ¿no?

Que *Ayukawa* esté con vosotros.

Manuel "Kimagure" Ortega
(a.k.a. **Curro**)

Ya no se escriben mensajes en la arena

Hanna Barbera oculta en un cajón desastre los clichés de acetatos que usara una y otra vez en sus infumables producciones, el Sheriff Coco entregó su placa tras un feo asuntillo de sustancias ilegales, la bruja Avería se casó y perdió su magia, y Espinete descansa sus huesos bajo los húmedos cartones de un callejón abandonado.

Los tiempos pasan y las cosas cambian, los **Lunnis** acabaron con los **Teletubbies** y le buscaron la ruina a más de un peluche con ganas de guasa, las series que se apreciaban maravillosas, iconos bajo los que nacimos toda una generación, se nos antojan ahora antiguas, y el VHS mil veces grabado, rescatado de un armario mohoso de humedad, nos recuerda, avergonzados, que una vez fuimos niños.

Ayer hacía recuento con mi pareja de las series y programas que veíamos en la niñez. Mi generación levanta el puño al grito de **Mazinger Z** y **La Bola de Cristal**, pero no debemos olvidar **Un Globo, Dos Globos, Tres Globos**, **La Cometa Blanca**, **el Planeta Imaginario**, **Sabadaba Dá**, **El Kiosco**... Programas que disfrutamos como niños cuando la oferta televisiva en la mayoría del panorama nacional no superaba la de dos simples cadenas oficiales que emitían una cascajosa carta de ajuste para sintonizar el canal. En cuanto a los dibujos animados, como ya decía, ahora nos sentimos orgullosos de **Mazinger Z**, **Ulises 31**, o **Dragones y Mazmorras**, pero atrás quedaron otros dibujos que también nos hicieron pegarnos al asiento: **Maguila Gorila**, **Fantasías Animadas (Merry Melodies)**, **Loopy Di Loop**, **Súper Ratón**, **Hong Kong Fui**, **Duckula**, **Scooby Doo**, **Autos Locos**... Auténticas antiguallas de las que ahora muchos reniegan pero que hace veinte años rezábamos porque emitieran al terminar **Barrio Sésamo** su emisión de tarde.

Poco después llegaron los canales autonómicos, Canal Sur en mi caso, y Tele5 y Antena3 ampliaron su emisión a toda España. Los niños de mi generación perdimos la candidez con series como **Chicho Terremoto**, **City Hunter**, **Bola de Dragón** o **Los Caballeros del Zodiaco**, y la recuperamos con **Valentina**, **Dame un beso Licia**, **Bateadores**, **Johnny y sus amigos**, **Piruetas**... Soñábamos con nuestro primer beso con estas series que entonces no sabíamos que algunas eran para chicas y nos tragábamos tan a gusto, sin dudas existenciales sobre el autor ni demás pajas mentales, y luego nos preguntábamos si esa amiguita nuestra del parque tendría sus prendas tan blancas como *Rosita*, mientras en la playa saltábamos las olas al grito de "¡¡Dame tu fuerza Pegaso!!", y en la quietud de la noche nos preguntábamos en silencio por qué, ¡por qué! ¿¡POR QUÉ!? ... Narices nunca se les levantaba la minifalda a las dichosas **Sailor Moon**.

Mi generación tuvo la suerte de nacer en una época dorada. Cuando los malvados ingenios del *Dr. Inferno* podían cargarse una ciudad entera matando a todo bicho viviente sin que los pelagatos de turno lloraran porque tan atroces dibujos fueran emitidos. En esa época la protección del menor no significaba cambiarnos la pistola por una pelota (y con el tiempo un carnet de Ultra Sur), ni sustituir a *Pikachu* por un primer plano desenfocado de las tetas siliconadas del putón de moda. Disfrutábamos los dibujos, sin nadie que nos quemara en la hoguera por no ver la última gran obra de un tipo que vive a siete horas en vuelo charter, al cual le importa poco menos que tres puntas de colinabo lo que piensen de él cuatro latinos aburridos mientras le sigan soltando pasta; sin sectas pseudo-religiosas que intentaran vendernos que detrás de un capítulo de **La Gata Loca**, si lo pensabas con calma, podías comprender la Gran Verdad de la Vida, el Universo y Todo (que como todo el mundo sabe es 42); y sin gente que se riera de nosotros porque nuestro personaje favorito fuera el *Pato Lucas*, o porque pensáramos que el *Caballero Pegaso* era el mejor porque era el más fuerte y todo lo bueno le pasaba a él. En nuestra época el amigo *Sardá* se habría pegado el gran leñazo, porque los niños éramos niños, cosas pequeñas llenas de sueños que se acostaban temprano para ver los dibujitos por la mañana, o echar una partida a esas viejas máquinas de 48 kbs. Y desengañémonos, ningún adulto podría soportar ni cinco minutos de **Crónicas Marcianas** sin consumir al menos tres tipos de sustancias ilegales.

Sin embargo los tiempos han cambiado, y esa tranquila libertad a la hora de disfrutar de nuestro tiempo libre ha dado paso a ese rollito esnob, pijo, y gilipollas que reina en casi todos los ambientes de la sociedad, invadiendo también el mundillo a una velocidad acongojante. A ver quién se atreve en ciertos ambientes a decir que le gustan las películas de *Disney* o que su serie favorita es **Bob Esponja** sin que los imbéciles de turno le critiquen, se rían de él, o le retiren el saludo. Más aún, la cosa ha degenerado tanto que, ahora, si no eres un encefalograma plano afín a la última serie estrella en Japón, es que eres un bicho raro y un pardillo. Y eso te lo dice un tío que tiene el cuarto forrado con pósters de dicha serie, sólo sale de su casa para ir a misa con su abuela, y vive conectado a internet. Lo mejor es sin duda el concepto de "serie de moda en Japón": que viene a significar "última cutrada que los dos fansubber piratas se han bajado del emule (subtitulada al inglés, por supuesto) y luego han vuelto a subtitular en una especie de español cacofónico con más faltas de ortografía que un examen de ESO".

El mes pasado me quejaba de las grandes cadenas televisivas, esos señores ocultos tras una nube de humo de Cohibas que se ríen con voces huecas cuando suprimen alguna serie de anime y disfrutan cortando las películas en el mejor momento con bloques de anuncios que duran media hora. No obstante hay que reconocer que no son los únicos culpable de la actual situación por la que pasa el anime en las cadenas públicas, y es que, entre nosotros, la hemos cagado a base de bien. Hace cosa de un año los directivos de Tele5 decidieron cambiar su mentalidad en lo que concierne a su programación infantil y regalaron al público con un nuevo formato de programa con una estética cercana a las películas de **Mad Max** y varios bloques de anime. Muchos recordaréis que el programa fue duramente criticado: La estética de los personajes, las series que se emitían, el formato... Cuatro frikis absurdos se dedicaron a cargar las tintas en el foro principal pidiendo que quitaran todo y echaran sólo capítulos de **One Piece**, porque la serie les sabía a poco, sin darse cuenta de que la culpa era precisamente de dicha serie, que era más lenta que **Melendi** pensando, y narraba en media hora lo que otros narran en tres minutos (compárese la calidad argumental de un capítulo de **One Piece** con uno de **Cowboy Bebop**, por ejemplo). El caso es que se criticó **Hamtaro**, **La Tribu**, los presentadores... La cadena intentó prestar oídos a las quejas, e hicieron lo posible por cuadrar la programación. Cuando todo estaba tranquilo, llegaron otra vez los cuatro frikis absurdos y comenzaron a

quejarse de que la serie había sido "duramente censurada", cuando lo único que había sucedido era que, previo acuerdo entre partes, se había suprimido la sangre de algunas escenas para evitar más quejas de las APAs y que todos nos quedáramos sin serie. Genial. No sólo por el hecho de que cuatro semanas antes pensaran que dicha serie fuera la última maravilla y ahora pensaran que era una mierda porque uno de ellos se hubiera coscado de lo de la sangre, sino también por el hecho de no pensar en las consecuencias que tanta queja podría acarrear. Y es que... Seamos lógicos los directivos de las cadenas están ahí para que la cosa funcione. No son adivinos ni profetas, y a la hora de programar llevan a cabo una serie de estudios de mercados para saber qué formato funciona y cuál no. Sin duda, el hecho de recibir quejas constantes de una serie durante meses les llevará a pensárselo mejor la próxima vez que tengan la opción de comprar los derechos de un producto semejante, e igualmente el resto de cadenas observarán los resultados de sus rivales para escarmentar en piel ajena, lo que les llevará a pensarse dos veces traer algo que a la cadena anterior le ha salido tan mal. Haced cuentas: Traer anime significa de forma automática protestas por parte de ciertos sectores del público. Si a esto le añadimos las quejas del propio público, y el hecho de que tampoco sea un producto con gran salida (el Club Disney sigue siendo líder de audiencia), la solución está clara.

Mi generación vivió una época dorada. Una época en la que los dibujos animados convivían con la tolerancia y una televisión respetuosa con su público. Una época en la que no había ningún imbécil egoísta que se quejara porque no emitieran su serie favorita, la emitieran tarde, o no repitieran el capítulo del martes, que se perdió porque tuvo que ir a misa con su abuela.

Rafa del Río

asotaku.com

TODO EL MANGA
Y EL ANIME
EN INTERNET

http://www.asotaku.com
http://www.mangaspain.com

Patrocinan:
aresinf.com
planHOST www.planhost.net
CHAN comics www.chancomics.com

UNA VISIÓN DISTINTA DE LOS EVENTOS MANGA

Sin duda, a estas alturas casi todos habréis visto ya muchísimas opiniones sobre un buen número de los eventos que salpican nuestro país, ya sea en esta revista, en foros de internet, en charlas en una tienda... Sin embargo, todas ellas tenían un factor común: Venían de un aficionado al tema. Ahora bien, ¿qué opinión tendría de un evento manga alguien que, sin ser aficionado al tema, tiene que ir por algún motivo?

Horror, terror, pánico... fue todo lo que sentí, la primera vez que descubrí lo que era un salón manga. Entré en él, de la mano de mis hijos; bueno, entrar es un decir, horas y horas de interminables colas, agobio interior, ruido, multitud. Quería escapar y sin embargo el alborozo de mis criaturas, aún tan pequeñas, me retuvo durante horas en aquel lugar, las mamás siempre protegen a sus hijos y mucho más si sólo tienen nueve y diez años. Cómo dejarlos en aquel lugar desconocido, con tantos seres extraños pululando alrededor, personajes que parecían surgidos de las mismas entrañas de los cómics, nada que ver con la idílica abeja *Maya* o *Heidi*. Y sin embargo mis hijos, incansables, daban vueltas y más vueltas por este recinto con una familiaridad total con el entorno.

Sentada en un rincón del salón contemplé aquel espectáculo, cambiante a cada momento. ¿Era real todo aquello?, me pregunté... Recapitulé un poco. Bien pensado, ¿cuándo empezó su afición por el manga? Algo de culpa también tenía yo. Habíamos visto muchos dibujos en televisión, desayunado tantas veces con la serie de **Bola de Dragón**, con la que a veces mamá también se quedaba embobada con algunos personajes que parecían invencibles, como el malvado *Célula* que devoraba a las personas a través de su cola, además reconozco que aquella historia de las siete bolas de dragón tenía su enganche. Recordé también que ya desde su más tierna infancia, mis hijos se planteaban cuestiones trascendentales sobre la vida y la muerte, y a veces hablaban de ellas, gracias a los temas recurrentes de la serie; el cielo, la muerte, la resurrección de los buenos gracias a las siete bolas de dragón...

Mis pensamientos no me distrajeron de la realidad, pero formulé para mis adentros un deseo, "Nunca más", y sin embargo ya intuía que aquello sólo era el principio de una larga historia que apenas acaba de empezar.

Pasaba el tiempo y tomaban cuerpo los sueños. También se afianzaba la decisión de mi retoño mayor de once años de actuar en solitario en el próximo salón. Durante días y días recorrimos la ciudad buscando un hada experta que nos hiciera un traje de *Shao Lang*, mamá apenas sabe coser, y una vez encontrados ropaje y complementos, unas manos de ángel hicieron el resto.

Todo a punto para el acontecimiento, pero mamá ignoraba que conseguir un número tardío para el cosplay, implicaba ser de los últimos participantes y esperar durante horas junto a otra enorme cola de emocionados participantes,

cada vez más nerviosos. Sin casi espacio para moverse, papá y mamá permanecieron de puntillas, como suspendidos en el aire durante toda la tarde. En aquellos instantes de zozobra, mamá tomo una decisión que sería crucial en los próximos salones manga: Nunca más sobreviviría a otra cola, justo abrir las puertas del próximo salón, iría a buscar, rauda y veloz, los primeros números de cosplay y karaoke. Mamá no quería correr el riesgo de fenecer entre aquella multitud, tan sólo deseaba contemplar a su hermosa criatura, que con apenas once años era capaz de actuar en solitario, ante aquella ingente multitud de espectadores.

Se terminó el salón, pero no la movilización general. Ya se empezaban a palpar en el mismo seno familiar una serie de cambios que iban a dar un giro total a este acontecimiento que se avecinaba a doce meses vista.

Se fraguaba un equipo formado por integrantes familiares; hijos y sobrinos, todo un pack comprendido entre edades de siete a catorce años, con una única misión: creación y coreografía de un número propio de cosplay y de karaoke. El trabajo de producción se ponía en marcha.

Lo que siguió a continuación deslumbró a propios y extraños; horas incansables de ensayos, de bailes, coreografías, ejercicios, canciones interpretadas en japonés, como si fueran oriundos del país nipón, elaboración de los trajes... Uno de los componentes del grupo, dotado de poderes naturales o de inspiración divina, empezó a diseñar, dibujar, cortar, y realizó de forma autodidacta los disfraces de los demás componentes. Las mamás, incapaces de descubrir la complejidad que se oculta en una máquina de coser, permanecían atónitas ante aquel despliegue de habilidades de sus hijos.

Y llegó el gran día, el acontecimiento. Y en las primeras filas y con los primeros números, papá y mamá contemplaron embelesados la actuación de estas criaturas propias y ajenas.

Ya en aquel año, también se empezaba a gestar en mamá un profundo cambio interior. Por primera vez empezaba a disfrutar del salón, a comprobar con sus propios ojos que aquel no era un lugar de perdición. Mientras el grupo de niños circulaba tranquilamente por todos los rincones, participando en las actividades, mamá permanecía atrapada ante las demás actuaciones y participantes del cosplay. Algunos disfraces eran auténticos prodigios de imaginación y de elaboración: un inmenso *Totoro* de impecable confección; un enorme samurai, con el que ya se habían cruzado las miradas al ir a buscar los primeros números del cosplay, que parecía realizado por los mejores artesanos del país; un original *Conan*, que mostraba de forma curiosa su doble personalidad; actuaciones divertidas; bailes de lo más originales; y allá arriba en el escenario, un chico joven desgañitándose para presentar y animar a cada participante y al público. Ante ella se desplegaba todo un mundo que no había podido apreciar en otros certámenes. Fue entonces cuando divisó en un stand las camisetas con aquel eslogan que tanto le gustó: "El manga no es peligroso, la ignorancia sí".

Y llegó por fin la X edición del Salón del Manga, y está vez era de cuatro días. Podría parecer una barbaridad, pero ya empezábamos a estar familiarizados con la festividad. Crecer conjuntamente con el salón, comporta un intensivo aprendizaje conjunto materno-filial.

Ahora los niños ya van solos a visitar su territorio, también mamá puede ir sola y a su ritmo. Tan sólo se ocupa del avituallamiento necesario; que tengan agua y comida en cantidad. El día es muy largo, intenso, y lo vivirán prácticamente dentro del salón.

Sus hijos, sobrinos, los amigos, van a disfrutar de este tiempo, tan esperado; actuarán, encontrarán a sus congéneres, se fotografiarán con ellos, vaciarán sus huchas, comerán en improvisados picnics, se deleitarán con comida japonesa. Son sus días soñados, esperados... Regresarán a casa con una sonrisa tan amplia que no tiene desperdicio.

Me acerco al cosplay, alucino con lo que parece un enorme dragón rojo. Hablo con los chicos que lo han realizado, son los mismos que hicieron el *Totoro* del año pasado, me dicen sus creadores que tiene algo que ver con **Naruto**, aquí me pierdo. Una de las chicas ha realizado un bellísimo disfraz, una joya, un vestido azul del personaje, creo que me dice de *Yukari* de **Paradise Kiss**. Gran parte de la realización de los disfraces los ha hecho de forma autodidacta, le encanta participar, me contagia con su ilusión. Algunos de los componentes tienen más de veinte años. Me dicen que una vez terminado el salón, ya están pensando en el disfraz del próximo; me resulta familiar. Un psiquiatra conocido dice "que consumimos deprisa, hasta la ilusión". No es el caso, pienso, de muchos de los visitantes del salón. Su ilusión se genera durante meses, se trabaja en ella, se busca, se sueña con ella.

La ilusión se construye en un año, qué menos que gozarla intensamente en estos días tan deseados.

Sra. Ichinose

Las enseñanzas del maestro (y)

La opinión de Lázaro

Explicando cosas que en principio no deberían necesitar ser explicadas

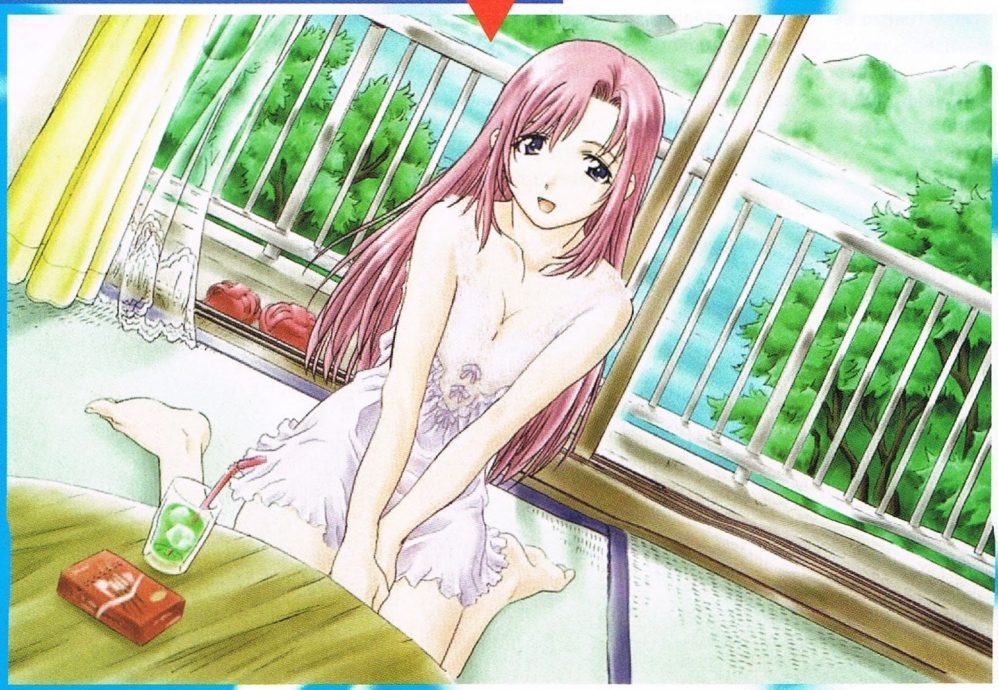
Ahora que quiero dejarlo (al menos en gran parte, mi idea sería quedarme en simplemente columnista como los hermanos *Ortega*) me vienen toda una serie de ideas y sentimientos desconocidos para mí. Una de las sensaciones más curiosas sería la de "viejo maestro", esto es, ahora que quiero dejar hasta la dirección de Minami, y viendo la escasa idea sobre el tema que ha demostrado y demuestra la práctica totalidad de los directores de revistas similares a esta (por hablar de los que tienen una mínima idea, porque si nos vamos a los "súper mega guay expertos que te cagas que lo saben todo" de internet ya lo flipas), me da por "instruir a mis discípulos", intentar transmitir mi sabiduría y experiencia en el tema para que, cuando me vaya, alguien pueda continuar con mi labor.

Obviamente, muchas son las cosas a comentar en este aspecto (y lógicamente todo es mi opinión personal), así que, aunque sin duda no podré hablar de todo tanto por el espacio como porque dudo que me acuerde de todas todas las cosas que hay para desarrollar, vamos con algunas de las más evidentes.

Veamos una de las principales: la mala fama de Minami. No, que eso sería muy largo y tendría que ponerme a explicar por qué tengo predilección por humillar a administradores de foros y webs, presidentes de asociación y jefecillos de grupúsculo en general y ocuparía mucho. Me centraré más en por ejemplo los aires de prepotencia de los que se nos acusa.

Muchos nos dicen, y con razón, que cuando empezamos no éramos así, que éramos más humildes y modestos. Correcto. Lo éramos. ¿Por qué? Por muchos motivos, pero el que más nos interesa ahora sin duda es que para que algo surta efecto tiene que ser cierto. Es decir, para presumir de ser los mejores, antes teníamos que realmente serlo, y eso no se puede conseguir sólo con un número o dos, no (pese a que algunas revistas presuman ya en su primer ejemplar de ser los mejores del universo, lo cual obviamente sólo consigue dejarlos en ridículo), en ser el número uno se tarda, porque aunque se sea, a la gente le lleva un tiempo darse cuenta y asumirlo. Y como ya he dicho, vacilar de ser algo sin serlo no genera animadversión (que es lo que interesa por motivos que explico un poco más adelante), sino sólo risa, que es como digo lo que han generado, generan y generarán todos esos que recién llegados

Ummm... Así que quieres que te siga dando consejos en privado... Bueno, qué se le va a hacer, me sacrificaré...



presumen de ser la ostia para desaparecer al poco tiempo.

Una vez ya se es el número uno, ya se puede empezar a vacilar de ello. ¿Por qué, si eso da muy mala imagen? Pues porque la prepotencia genera polémica, la polémica genera publicidad, la publicidad genera ventas, y las ventas generan el poder para usar la prepotencia. Un círculo perfecto. Que ayuda a que la revista siga en pie y continúe su labor otakunizadora. No soy capaz de expresarlo de manera más sencilla.

Por supuesto, esto cuesta, porque a la gente le gusta no sólo ser famosa e importante, sino serlo por algo bueno (por ejemplo, ¿vosotros qué preferiríais: ser famosos por haberos acostado con el famosote de turno, o porque os han dado el Nóbel de la paz?). Y por eso este mecanismo tan simple que he descrito no suele durar, porque no hay muchos como yo dispuestos a sacrificar la propia imagen en aras de un bien común. Y los pocos que hay, no todos saben hacerlo ;). Aquí habría que hacer muchas aclaraciones, porque por ejemplo la imagen en realidad no se pierde con gente que sabe leer (el gran problema de nuestro tiempo), pues como digo un requisito es saber montártelo y ello implica, entre otras cosas, ser capaz de escribir textos que aparenten decir unas cosas pero que en realidad digan otras muy distintas (algo que únicamente los que de verdad saben leer notan), por lo que la imagen sólo se te va con ciertos sectores por determinadas causas; pero sería algo muy lioso hablar de todo esto porque habría que hacer muchas divisiones y salvedades, y la verdad, no me apetece (ni tengo espacio).

Sigamos por otro de los clásicos: La repetición de los temas de portada.

"Ya están los de Minami otra vez hablando de XXXX". Algo que he leído hasta la saciedad. Oh, ah, en Minami estamos hablando de una serie por segunda o tercera vez, ah, oh, el mundo dejará de girar. Siempre me ha hecho gracia la filosofía del "prohibido repetir temas de portada" que ha seguido la práctica totalidad de las revistas que han existido, porque es una completa, total y absoluta ESTUPIDEZ. Y lo repito: esa concepción de una revista manga es ABSURDA dadas las características de nuestro mundillo. En otra ocasión me extenderé con eso de cómo es nuestro mundillo, pero ahora para seguir baste decir que me arriesgué bastante con la línea editorial que decidí para Minami, pero la jugada me salió bien.

¿Qué línea es esa? Pues la de, aprovechando la oportunidad que ofrecía el que hubiera anime en TV, tratar Minami como si fuera una revista de un tema mayoritario, y no uno minoritario como lo es el del manganime. Sabía que en nuestro mundillo una revista especialista era algo sectario y endogámico condenado por tanto a desaparecer, así que me la tenía que jugar con algo grande, generalista, que aportara algo al mundillo. Y como ya he dicho la cosa me salió bien.

Por tanto sólo tenía que afianzar esa línea. ¿Que repetimos temas? Pues vale, también lo hacen por ejemplo las revistas de informática (los virus, ahora utilidades gratuitas, luego seguridad en internet, entonces los mejores trucos, nos vamos al nuevo sistema operativo aparecido, y vuelta a los virus) o las revistas para chicas (tu amiga la regla, las mejores dietas para adelgazar, la primera vez, cómo ligarte al chico que te gusta, trucos para lucir bikini, los secretos del maquillaje, y vuelta a la regla). Es decir, repiten temas, y siguen ahí. Como nosotros.

Porque es lo que tienen este tipo de publicaciones, son introductorias, generalistas, no especialistas. Y así, Minami lo que más hace es introducir gente en el mundillo, crear nuevos otakus, no alimentar a los que ya lo son. O sea, contribuir a que el mundillo crezca. ¿Cuántos pueden presumir de lo mismo? Aunque claro, este es un motivo del odio que mucha gente le tiene a la revista: Sienten que los ha traicionado, que ellos han subido de nivel como otakus y su revista no ha subido con ellos, e incapaces en su ignorancia (y normalmente también estupidez, porque los detractores de Minami otra cosa no, pero cerebro habitualmente tampoco) de entender que lo mejor para el mundillo es que Minami siga como está, cargan sus iras y frustraciones contra su mentora, en lugar de agradecerle lo que ha hecho por ellos. En fin, nada nuevo, y desde luego algo con lo que yo contaba desde el principio.

Y aquí enlazamos con que, aunque obviamente Minami vaya mucho a conseguir nuevos otakus, también tenemos medios más que suficientes para retener a auténticos veteranos, ya que nuestra intención es ser la revista de TODOS los aficionados, no sólo de unos pocos como parecen querer algunas. No, nosotros queremos que Minami sea una revista que guste a cualquier aficionado (aunque ya sabemos que eso es imposible), así que intentamos equilibrar sus contenidos para que tanto atraiga a profanos como satisfaga a veteranos. Y nuestra mejor carta ahí, y uno de mis mayores triunfos personales, son los artículos de opinión.

Que de nuevo, es un tema de cajón, basta ver cualquier periódico para comprobar que una de sus principales bazas es la opinión. Lo cual es lógico, la gente no quiere simplemente información información e información, también quiere saber el estado general de su mundillo, saber lo que significa o implica esa información y poder comentarla, hablar y debatir sobre temas de su afición... En definitiva, quiere poder discutir del tema tomando café con su peña como si fuera política o fútbol. Y para ello se requieren análisis y opiniones. Algo que en Minami abunda.

Por tanto, ¿revistas con sólo información? Pues claro que tienen su público, ahí está Animedia, pero el hecho de que Minami sea la más vendida o cosas como el auge de los foros de opinión creo que dejan bastante clara la importancia de un buen apartado de opinión, análisis y debate.

Lo voy a ir dejando ya, que las cosas se asimilan mejor si entran poco a poco, y aparte y como de costumbre voy superando con creces el espacio asignado (otra de las características de Minami, dar al contenido más importancia que a la forma. No, que me lío y ya me he pasado, otro día).

Así que eso, jóvenes padawanes, seguiré impartiendo mis enseñanzas en futuros números. Hasta entonces.

Nos leemos.

Lázaro Muñoz

Mujer, si ya sé que me estáis agradecidos por regalaros mi vasta sabiduría, en serio, no llores, por favor

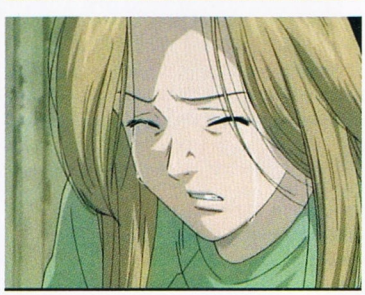
HOY NOS PASAMOS POR LA PIEDRA...

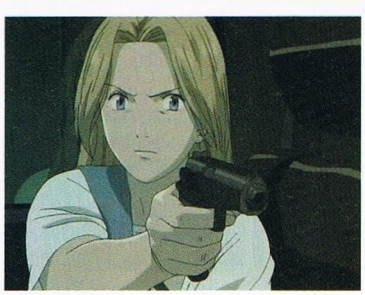
Monster

ESTE MES VAMOS A HABLAR DE LA OBRA CUMBRE DE NAOKI URASAWA, ESA QUE TIENE MUCHO MISTERIO Y MUCHA TONTERÍA. SI MONSTER FUERA UN PLATO DEL CONOCIDO ARGUIÑANO, NI ESTARÍA RICO NI TENDRÍA MUCHO FUNDAMENTO.

Naoki Urasawa ni es excesivamente conocido ni es que nos interese mucho su vida. Hizo un manga sobre una niña que se tiraba la vida participando en campeonatos de judo. Le acompañaba el típico vejestorio pesado que no se lograba soportar ni dos telediarios. Aparte de esta aburrida sarta de llaves de judo, hizo una cosa llamada **Master Keaton** de un tipo que decía ser arqueólogo y se las daba de **Indiana Jones** con más bien poca gracia. Repetían los mismos diseños espantosos de personajes calvos y con grandes narices, por no hablar de las mujeres, las cuales siempre se repiten: las de rostro dulce y las que tienen cara de pelandrusca barata.

Dejando de lado sus series menos conocidas, pasamos directamente al peso pesado, a la famosa **Monster**. Y qué decir de esta interminable serie que pretendía tener mucho misterio y suspense, y lo único que tiene es más cuento que los hermanos *Grimm*. La historia por si alguien aún no la conoce es la de un tipo japonés de nombre *Tenma* que se dedica a ser médico por Alemania. El elemento es majete, tiene éxito y se va a casar con la hija borracha y pija del director del hospital. Una noche se encuentra con un dilema: opera a vida o muerte a un ricachón o a un niño que tiene una bala incrustada en el cráneo. Como ya hemos dicho, *Tenma* es majete y buena persona y decide salvar al niño. Pero el mequetrefe la lía: resulta que salva a un monstruo. Bueno, eso es lo que pretende *Urasawa* que nos creamos. Resulta que el hombre se monta todo un, aparentemente, enrevesado laberinto de sucesos donde el niño, *Johan*, junto a su hermana gemela, habría acabado con un montón de familias que los habían adoptado. Aunque quién se sorprende, con lo mal que están los niños hoy en día de tanto ver manga surgido de los abismos del infierno y de jugar a videojuegos creados para formar máquinas de matar.

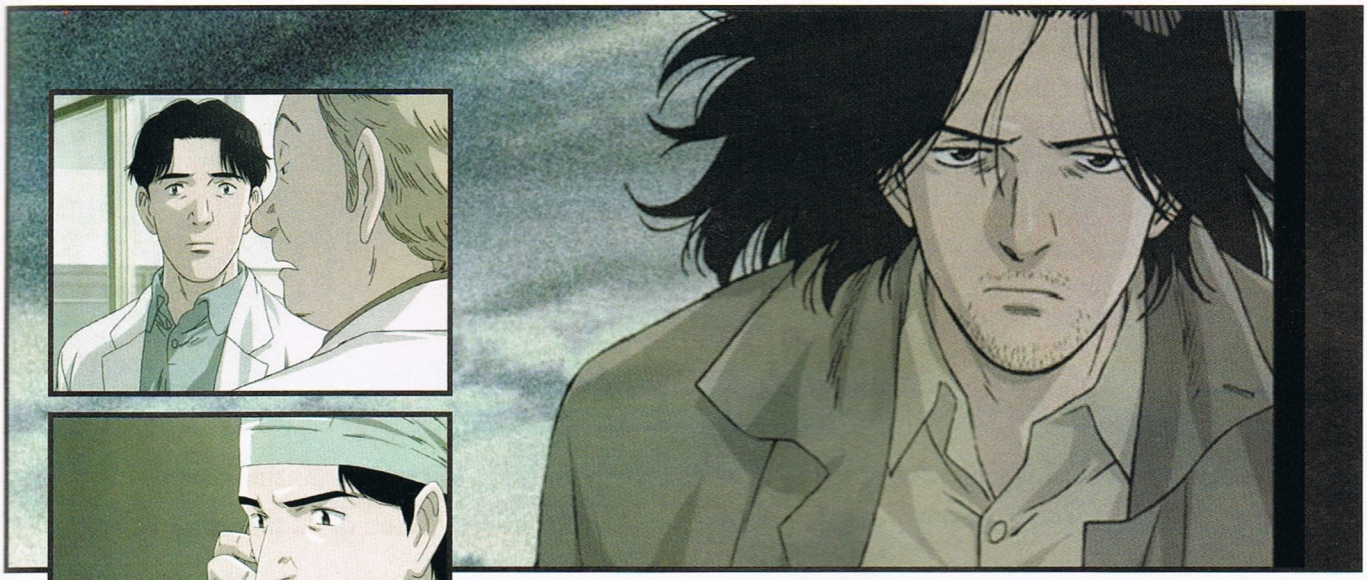




Siguiendo con el guión de esta obra absurda y pretenciosa a más no poder, *Tenma* se va dando cuenta de lo malo que es *Johan* y de que por haberlo salvado ha condenado al mundo a sufrir con tal asesino nato. Vamos, encima le acusan del asesinato del director y otros médicos y se tiene que escapar como en la famosa serie (posteriormente película) del **Fugitivo**. Apasionante; el tío se deja barba y pelo largo y pone cara de amargado durante incontables tomos mientras huye buscando al monstruo. Pasan la tira de años y no envejece; eso sí, le crecen las ojeras. Y no me digáis que los japoneses envejecen menos porque toman mucha soja, yo también lo hago y me da que tendré que pasar por el quirófano del cirujano *Tenma* unas cuantas veces.

La trama principal, como podéis ver, es más simple que el mecanismo de un chupete. Eso sí, el señor *Urasawa* empieza a meter asesinatos en quinientos sitios distintos de Alemania, los adorna un poquito y saca personajes secundarios hasta de debajo de las piedras. De repente salen unos tipos de una policía secreta, unos mafiosos narizotas de no sé dónde, y hasta resulta que el tal *Johan* había sido víctima de unos experimentos realizados con niños durante los años de las dictaduras comunistas en los países del este, entiéndanse los años de la Guerra Fría. ¿Dónde si no? Si hay que hacer una historia con experimentos, por narices tiene que ser en la Segunda Guerra Mundial o en la Guerra Fría. El lector ingenuo se queda prendado del misterio de los experimentos y se pone a leer con ansia canina esperando descubrir qué se esconde tras un tal *Bonaparta* y lo que le hizo a *Johan*. Pues nada, típico experimento absurdo y sin sentido, que al final dices: ¿para qué lo hicieron? Total, una tontería porque lo único que consiguen son unos cuantos muertos y encima de los suyos propios. En **Akira** al menos el bueno de *Tetsuo* los hacía explosionar y daba un poco más de espectáculo, pero es que a *Johan* no le vemos ni matar a la gente: sólo se queda plantado como un memo y mira con una cara de aparente neutralidad. En pocas palabras, es soso y poco intimidatorio. Que aprenda de la mirada de *Griffith* en **Berserk**. *Johan* tiene de monstruo lo que *Lina Morgan* de actriz dramática.

Hablando de otros personajes, tenemos a *Nina* que es la gemela de



Johan. La típica guapita universitaria que no se lo tiene creído y es caritativa, inteligente, buena y se enamora, claramente, del protagonista. Pero *Tenma* es un poco tonto y no aprovecha ni una sola oportunidad (y tiene unas cuantas) para llevarse a la chica al huerto. Y a *Eva*, la borracha que fue su novia antes de que *Johan* asesinara al director del hospital (esto es más complicado que una telenovela venezolana), tampoco se ve que la disfrute mucho. No entraremos a valorar la sexualidad de *Tenma* ni si es abstemio en ese aspecto, y diremos cuatro cosas del inspector *Lunge*. Este tipo de la policía alemana se dedica a perseguir a *Tenma* suponiendo que es el asesino. El hombre está paranoico y se pasa el día moviendo los dedos como si escribiera en un ordenador invisible. No es de extrañar que lo dejen hasta la mujer y su hija. Por no hablar de un viejo psicólogo gordo, calvo, con gafas y bigotudo que se pasa la serie dando la lata y pegando gritos. *Grimmer* es un tipo sonriente que está igual de esquizofrénico que el resto y le da por decir que se transforma en un superhéroe y mata a quien se le ponga por delante. Hay muchos más, de los que apenas se salva *Dieter*, que el pobre niño no tiene la culpa de estar rodeado de gente obsesionada con conspiraciones y estupideces varias.

No sé si lo peor de **Monster** es que intente ser pretenciosa y no consiga más que ser aburrida y estúpida en su fondo y forma, o que alargue la historia de formas monótonas y previsibles. La mitad de la serie consiste en que *Tenma* se encuentra con unos inmigrantes en algún ghetto de Alemania y que le cuenten su vida y lo mal que lo han pasado. Como si nos importara, bastante sufrimos con aquella pesadez de película de *Roman Polanski*, la del judío tocando el piano (que, por cierto, competía con los personajes de *Urasawa* en cuanto a tamaño del portento nasal). Por suerte, la mayor parte de estos secundarios mueren, así que los soportamos poco.

Ahora saldrá el típico friki intelectual que sólo lee obras "adultas y de calidad", que habita multitud de estúpidos foros llenos de marginales e incluso alardeará de visitar páginas en japonés, diciendo que **Monster** es una maravilla porque en Japón lo leen en las universidades. Si leyeran **Sakura** también la tildarían de obra madura y compleja: es lo que tiene el no tener criterio alguno y dejarse convencer por lo que hagan unos tipos bajitos que se pasan el puñetero día jugando a una tragaperras absurda que llaman pachinko. Por no hablar de su nuevo invento: unas piernas de mujer de "corchopan" para que los solteros se echen sobre ellas y así imaginen que tienen novia, porque perdiendo el tiempo con tanto manga no me extraña que no tengan ni vida social. Creo que a *Tenma* le irían muy bien unas de esas.

Del dibujo más vale no hablar, porque prácticamente la mitad de los personajes están deformes y son hombres pegados a una nariz, como decía un ilustre poeta que tú, lector ignorante, ni sabrás reconocer. Lo mejor de todo es el final, donde *Tenma* muere ensartado en un tenderete, *Nina* descubre que es un hombre operado y *Johan* se alista en la orden de los salesianos de Burgos. Que no, ingenuos, que el final no es ese: es mucho peor. No os lo voy a contar no sea que luego me crucifiquéis. Ahora os dejo que os indignéis un rato, luego os relajáis, respiráis hondo y os preguntáis: ¿tengo un monstruo en mi interior?

Jaime "Thorin" Munuera

LA SERIE ES...

Una sarta de estupideces pretenciosas para que los lectores vayan exclamando "¡cuánto misterio!" hasta que llegan al final y descubren que lo que tiene es más tontería que **Twin Peaks**.

EL AUTOR DEBERÍA...

Comprarse un mono y lavarle el cerebro contándole cuentos a ver si así le acababa matando y ya de paso extermina Japón por completo y nos libra de esa obra del demonio que son los manga.

Otaku no Baka

LAS PARANOIAS DEL LECTOR

Bienvenidos a la sección más descarada y atrevida (NdL: ¬¬U) de la revista Minami. Como muchos recordaréis (o no), en este número anunciaremos el ganador de la pregunta del mes pasado y os propondremos un nuevo reto.

Como siempre primero os recordamos cómo funciona **Otaku no baka**. Esta es una sección mensual en la que nosotras os hacemos una pregunta (disparatada o no) y vosotros la respondéis de la forma que queráis (disparatada o no), eso sí, argumentándolas. El lugar al que debéis dirigir dichas respuestas es:

Dirección electrónica:
Otaku_no_baka@telefonica.net
Dirección física:
Otaku no baka
C/ Huelva nº104, 10º 1ª - 08020 Barcelona

Este mes (como el pasado) el regalo será sorpresa y se le comunicará al ganador/a el mes que viene en esta misma sección y por supuesto por carta o e-mail.

Y ahora sí, vamos con lo mejor de esta sección, las votaciones. La pregunta era :

¿A qué personaje de manganime te tirarías?

La verdad es que la cuestión se las trae, normalmente hacemos preguntas menos "picantes" y las respuestas han sido bastante descaradas, atrevidas, y en general favorables a las orgías (un tercio de los votos se decantaban por esta opción) y la zoofilia (sobre todo las chicas, no sé que les verán a los zorritos, pero casi todas coinciden, si no es el zorro de una serie lo es de otra ^^U).

Así pues este mes hemos recibido muchas respuestas diferentes, entre las que se encuentran (los dividiremos en votos de chicos y votos de chicas, pese a que algunos votan de todo...):

Chicos: *Naru Narusegawa, Rei Ayanami, Miki koisikawa, Anthy Himemiya, Yura* (**Yura y makoto**), *Madoka y Faye Valentine*.

Chicas: *Van Fanel, Tamahome, Yukito, Ryoga, Sinichi Kudo, Seshomaru, Kurama* (**Yu yu Hakusho**) y *Yuu Matsuura*.

Lógicamente aquí no está la lista entera de los personajes a los que habéis votado, pero por falta de espacio, nos es imposible ponerlos todos.

El claro vencedor del mes ha sido, entre las chicas (porque los chicos no se ponen de acuerdo ni a la de tres en votar a una sola chica)... ¡*Inuyasha*! (Ya os había dicho que los "zorritos" triunfaban).

Como curiosidades del mes, hemos recibido la carta de una chica que al no saber a quién escoger votaba a todo el equipo del Shokoku de la conocida **Slam Dunk**, y otra chica que proponía una orgía con muchos personajes, dando los nombres tanto de los chicos como las chicas que le gustaría que participaran en ella.

Y ahora sí, es hora de desvelar el ganador/a de este mes que recibirá un premio cedido por la tienda **Antifaz Comics**. La elección ha sido dura, pues había argumentaciones muy buenas, pero al final nos hemos decidido por esta. El nombre de la ganadora es...

¡ALBA DEL PILAR ROSIQUE SÁNCHEZ!

Y esto es lo que nos ha escrito: Yo, sinceramente (soy virgen... ¬¬ jajaja, pero me meto en el papel), me tiraría a varios, pero he elegido a *Yuu Matsura* de **Marmalade Boy**, más que nada por su forma de ser, un pánfilo del tres al cuarto, que la única forma que tiene para declararse es darle un beso a *Miki* durante... ¿10 minutos? O por lo menos eso me pareció a mí en el anime ¡Se hizo eterno! Siempre tan callado, guardándoselo todo para él... Si lo pillo, lo mato a polvazos, aunque como es un shojo, haríamos "el amor", ¡qué romántico! ¡A tomar por saco el amor! Y ya verás como a partir de ahí se vuelve más lanzado! También por ser un imbécil y dejar a *Miki* el 24 de diciembre, ¡hala! ¡Ya le has fastidiado las navidades! ¿Te has quedado a gusto? Ain, si lo pillo... Se iba a enterar de lo que es bueno, le cambiaría la vida, un chico tan reservado no es muy normal, ¿qué hace cuando está solo en su cuarto? ¿Hace cosas guarras pensando en *Miki*? Y ella se pasa medio manga dudando entre *Ginta* o *Yuu* ¡anda, que a ti también te faltan un par de repasos, bonita!

Y por último la pregunta del mes:

¿Con qué mascota de manganime te quedarías?

Os recordamos que debéis mandar vuestros textos cuanto antes mejor (si no, no entrarán en el concurso) y que somos dos chicas, no chicos (a *Yuni* esto la ha traumatizado... XD).

¡Esperamos vuestros votos!

Azukys & Yunita

Gran de Gràcia, 205
Tel. 93 237 81 19
08012 BARCELONA

HECHO EN CASA

Manganime XXL

Este mes terminamos con la saga de Manganime XXL, y aunque la sección tiene apenas tres meses, parece que ha llegado el momento de pararnos a hacer balance y responder las dudas que parece que muchos de vosotros tenéis.

La sección la haces tú...

La idea de esta sección es que seáis vosotros los que la configuréis mandando aquellos proyectos que queráis ver publicados de forma profesional. Este concepto parece que lo habéis entendido todos, aunque a juzgar por las cartas lo que no acaba de quedar claro es a qué nos referimos con "vuestros proyectos". Entre nosotros, y ahora que nadie nos escucha, ni yo mismo lo sé con exactitud, o mejor dicho, en toda su amplitud. Me explico: En principio la idea va dirigida a proyectos dinámicos y novedosos: animación, doblaje (estamos hablando con *DJ Matei* sobre el tema), minijuegos flash, representaciones, vídeos musicales, relatos, mezclas originales (como un interesante relato de fantasía con trozos de cómics e ilustración realmente curioso cuya presentación estamos preparando para el número siguiente)... Y sí, también cómics, que parece ser la duda más grande que os asola en estos momentos y que casi no os deja comer de la inquietud que os produce.

Sin embargo esto no es todo, pues aparte existen muchísimas cosas que podéis mandar y que, sinceramente, ahora ni se me ocurren: Un vídeo musical de una banda sonora de anime protagonizado por vuestra mascota, una coreografía de Para-Para bailada por toda tu clase, un puñado de fotos de esculturas de arena esculpidas como los protagonistas de tu serie favorita, un teatro de marionetas basado en las desventuras de vuestro manga soñado o una historia surgida de vuestra imaginación, un juego de cartas tipo Magic que parodie esa película tan de moda... Como ya os he dicho, la sección la hacéis vosotros, así que exprimíos las neuronas, haced de agentes comerciales, y convencednos de que vuestro trabajo es divertido y digno de ser compartido con los miles de lectores que mes a mes nos siguen en todo el mundo.

...Enviando tus trabajos...

Otra pregunta que me hacéis a menudo es cómo enviar estos proyectos. Por fortuna vivimos en la era de la tecnología, y nada más fácil que haciendo un envío a minami@aresinf.com o rafa_delrio@yahoo.es, la dirección que menos coraje os dé. Si el material es de mucho peso, lo mejor es que enviéis una prueba pequeñita (ilustraciones, una sola página de cómic, un trozo de la animación en *.swf u otro formato de bajo peso, un *.wav...) y ya nos pondremos en contacto contigo y te daremos una dirección MSN, IRC o similar con la que poder pasar el resto de material. Si sois amigos de las viejas formas, las del señor con gorro de lana y carrito de la compra amarillo con el sello de la corneta, podéis mandar vuestro trabajo a:

Rafa del Río
Avda. Alfonso X "El Sabio" 15 1º
13001 Ciudad Real

...Y cuando decimos tú, queremos decir TÚ.

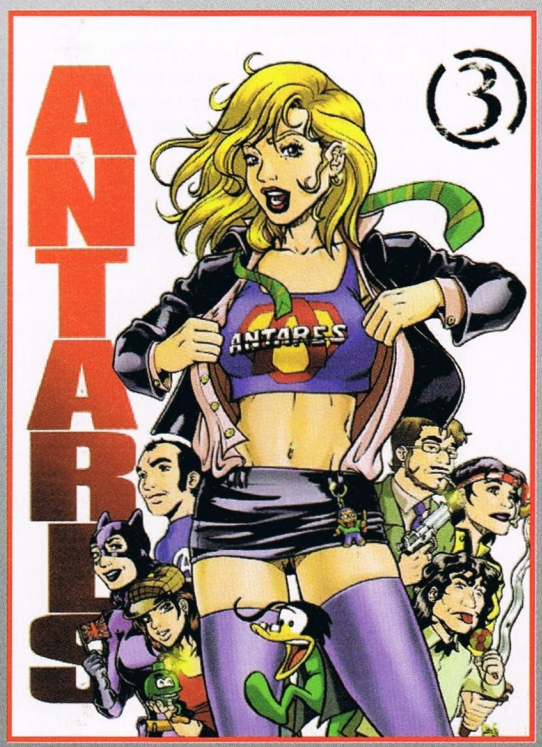
Efectivamente, cuando decimos que la sección la haces tú queremos decir que la haces tú mandando TU trabajo. Comprendo que la tentación es muy fuerte, más aún cuando ha sido alentada por varios programas de televisión que animan al público a ahorrarse un puesto de trabajo aceptando que cualquiera mande un trabajo ajeno y publicando el nombre de quien lo envía, no por amabilidad, sino por ahorrarse problemas legales en caso de demanda del autor. No obstante, ni soy *Javier Coronas* ni esto es el Más te Vale, así que agradeciéndolos mucho, os ruego que enviéis trabajos propios, o en todo caso, con consentimiento expreso del autor. Por poneros un ejemplo de hasta dónde llega el absurdo de pretender alardear del trabajo de otros, hace unas dos semanas me llegó un divertido flash firmado por un tal *Javi V.* (me ahorro el apellido al completo para no humillarlo en exceso, aunque se lo merecería), nada más y nada menos que una animación de los *Gallego Bross.* con las firmas cortadas (www.gallegobross.com). Machooooo.

En resumen

En fin, espero que os haya quedado claro todo y ya sepáis de qué y cómo va esto. De todas formas, para cualquier otra duda no tenéis más que preguntarnos en algunas de las direcciones de arriba.

El mes que viene más.

Rafa del Río



Llegamos al evento, y lo primero que se ve: gente disfrazada. En la puerta, en la escalera, en los servicios, pero todos ellos se reunieron en los alrededores del escenario a la hora del cosplay, esto fue el Expocómic 2004.

El amontonamiento de la entrada tenía truco, porque como te hacían entrar con el disfraz puesto (sino a pagar como todo el mundo) parecía que había una mayor concentración de disfraz por metro cuadrado.

No es un evento de cosplay habitual, en este evento hay mucha más gente disfrazada de películas, series o cómic no manga que en otros salones, lo cual nos hace recordar que no tenemos la exclusiva en esto de los disfraces.

A diferencia de los dos años anteriores que el concurso había sido por la mañana, este año se celebró por la tarde, aunque bastante prontito, en realidad demasiado prontito, pero por lo menos así hubo una asistencia mayor, y aunque no tenga nada que ver con el horario, hubo una mejora en la calidad general de los trajes. En cuanto Lázaro dio comienzo al desfile nos dimos cuenta todos de una cosa: íbamos a tener todo el tiempo del mundo para las actuaciones, algo que en otros salones es completamente impensable. Y así comenzaron a exhibirse cosplays de videojuegos como Shiva o Yuna de Final Fantasy, Mia del Golden Sun y personajes de .Hack. Cosplays de películas como Gogo de Kill Bill, Jack de Piratas del Caribe o Alice de Resident Evil. Y luego los clásicos manga como Card Captor Sakura, varios grupos de Naruto, Kenshin o Shaman King.

En cuanto a las actuaciones hubo de todo, gente que pasaba más rápido que Flash, gente que se creía en una pasarela y posaba de 28 formas diferentes, megacombates de lucha de doce contra doce con el grupo enorme de Naruto, actuaciones de risa como la del grupo de Card Captor Sakura en la que Tomoyo y Meiling habían hinchado al pobre Kero a galletas y lo habían dejado seco, o la del grupo de la película de Naruto, con una Sakura autentica que dejaba bien claras sus intenciones respecto a Sasuke, actuaciones sencillas pero igual efectivas como la de Jack Sparrow con una caracterización maravillosa, o la del chico de Initial D metido en un coche de cartón la mar de fardón. Otros optaron por cantar a capella (en vista de que la megafonía hacia cosas extrañas) como el chico de Ayashi no Ceres. Y como no había limite de tiempo más de uno se explayó todo lo que quiso y un poco más, puesto que no éramos demasiados concursantes, a nadie se le abucheó, o se le juzgó con el pulgar para que abandonara su actuación por muy pesada que fuera, aunque a alguno se le podía haber echado a los leones como por ejemplo el tío de 5frikis.com (que ni siquiera iba disfrazado), que haciendo un interludio cómico al más puro estilo del "club de la comedia" se marcó un monólogo que fue un poquito largo.

Luego hubo bastante gente por allí gente disfrazada que no participó en el concurso, ¿llegarían tarde? ¿No se atrevieron? Alguno sí lo hizo subiendo a última hora sin número ni nada pero con muchas ganas, pero los demás, nadie lo sabe, la cosa es que nos quedamos sin ver desfilar a un grupo de One piece, otro de Hellsing o un Harry Potter, muy aclamado por el público y que se quedó por ahí distraído, entre otros.

Los ganadores (que es lo de menos, lo importante es divertirse y echarse unas risas pero habrá que mencionarlo) fueron los siguientes:
-Mejor grupo: Card Captor Sakura
-Mejor personaje Manga: Mireille (.Hack//)(que por cierto repetía premio del expomanga...)
-Mejor Videojuego: Mia (Golden Sun)
-Mejor película: Gogo Yubari (Kill Bill)
-Mas divertido(o cachondo o algo así): Grupo de Naruto de la película
-Mejor actuación: Grupo enorme de Naruto
-Primer Premio(o sea el mejor mejor): Capitán Jack Sparrow (Piratas del Caribe)

En fin, un evento en el que el cosplay no da tanto de sí como en Barcelona, pero al que cada vez se van animando más, y ya que vamos hay que disfrutarlo a tope, yo me he reído como nunca. Esperemos que se siga animando la cosa para los siguientes eventos madrileños.

Momoko (minami_cosplay@wanadoo.es)

Operación FRIKI 3

Repitiendo las normas... ¡y a cantar!

VOTACIONES

Además de OF3, continuamos con las votaciones de canciones justo donde lo dejamos, sólo recordando que no se tendrán en cuenta las canciones que se hayan publicado en los discos "Konnichi wa", "En lo profundo del bosque" y "Minami Music Vol.1". Recordad que, aparte de OF3, tendremos en cuenta estas canciones para los posibles discos de manganime que Orange Music pueda realizar. Por si no os acordáis de cómo quedaron, aquí están los resultados hasta el momento:

CANCIÓN FAVORITA DE MANGANIME

UTENA - Rinbu (Rondo) Revolution
MARMALADE BOY - Egao ni aitai
VIDEO GIRL AI - Ureshi namida
DNA2 - Blurry Eyes
CHOBITS - Let me be with you
DRAGON BALL - Cha-la Head Cha-la
CITY HUNTER - Get Wild
ONE PIECE - We are!
SLAYERS - Give a Reason
NARUTO - Kanashimi ô yasashisa ni
RUROUNI KENSHIN - Heart Of Sword
DRAGON BALL Z - Weapon vs. weapon
RUROUNI KENSIHIN - Kimi ni fureru dake de
PERFECT BLUE - Ai no tenshi
AH, MI DIOSA - Congratulations!

CANCIÓN FAVORITA DE MANGANIME

MORNING MUSUME - Love Revoluton #21
SIAM SHADE - Kumori nochi hare
KUMI KODA - Real Emotion (Final Fantasy X-2)
MAAYA SAKAMOTO - Hemisphere (Rhaxephon)
HIKARU UTADA - Automatic
HIKARU UTADA - First Love
X JAPAN - Forever Love (X2 - La película)
KUMI KODA - 1000 kotoba / 1000 words (Final Fantasy X-2)

CANCIONES CLÁSICAS

CANDY, CANDY - Llámame Candy (apertura)
CABALLEROS DEL ZODIACO - Apertura
DRAGON BALL - Romantic ageru yo (Cierre)
LA ALDEA DEL ARCE - Shamalele, Shamalá (apertura)
SAILOR MOON - Moolight Densetsu
RANMA ½ - Apertura ("yappapai...")
MAZINGER Z - Apertura
EL BOSQUE DE TALLAC - Jacky y Nuca
DRAGON BALL - Maravillosa aventura
DIGIMON (01) - Apertura
EL OSITO MISHA - Apertura

Nada me gustaría más que empezar a presentaros a los participantes de OF3, pero, dado que cuando escribimos estas líneas todavía no se ha publicado la presentación del concurso del número 57, nadie ha podido enterarse del mismo. Así pues, sólo podemos repetir las noticias y esperar a que empecéis a mandar vuestras maquetas, cintas... y letras, como ya dijimos. Así de paso, empezaremos a despejar algunas dudas que han surgido entre la gente que ya ha podido leer la nueva convocatoria allí donde se ha puesto por Internet, sobre todo en el foro de Charm (www.charm-fanclub.tk).

Bueno, empecemos a contar el concurso otra vez: OF3 es prácticamente igual que OF2, pero con una diferencia: ahora la versión en español es obligatoria. Por "versión" se entiende traducir y adaptar la letra a nuestro idioma (cuanto más se parezca al significado de la letra original, mejor -y letras insultantes serán descalificadas-). Para animar a participar, también habrá un premio para el autor de la mejor versión. Con las canciones es imprescindible mandar la letra de las versiones (así como el nombre de su autor).

Respecto a las canciones, tres será el máximo y una obligatoriamente debe ser una versión en español. El resto, bien más versiones, bien "originales, en español o japonés, preferiblemente en español, pero siempre canciones de manganime (o relacionadas, por ejemplo j-pop).

Es imprescindible acompañar las canciones con el cupón que aparece en la revista Minami. Se recomienda usar canciones de cualquiera de los dos discos de Charm, pero no es obligatorio.

Ahora resolvamos las dudas, la principal es qué pasa si no os atrevéis a cantar, pero tenéis letras versionadas, o si no se os ocurre ninguna versión, porque la lírica no es lo vuestro.

En el primer caso, podéis mandar vuestras letras a la organización (Minami (sólo e-mails), Orange Music y operacionfriki3@yahoo.es) y las pondremos a disposición de los cantantes. Para eso, en estas páginas diremos qué letras hay disponibles. Además, si es posible, las pondremos en el CD de Minami, para que sea más rápido.

Respecto a los ganadores de karaokes de jornadas, etc, nos pondremos en contacto con los organizadores para que estos puedan pasar directamente a la fase semifinal (si lo desean).

Aclaradas las dudas, ya podemos dar por comenzado el concurso de verdad. Esperamos recibir vuestras canciones y adaptaciones en Orange Music - Concurso Operación Friki, Apartado de correos 725, 28080 Madrid. Recordad que el año pasado tuvimos dos participantes que no entraron a tiempo y tuvieron que ser repescados, algo que en principio no pasará este año, así que espabilad, que dado nuestro carácter, todo el mundo se empeña en mandarlo todo en el último momento.

¡Os esperamos!

Jorge Harada

BASES DE PARTICIPACIÓN DE OPERACIÓN FRIKI 3

1. Podrán participar todos los aficionados al manga y anime que lo deseen, debiendo hacernos llegar una grabación interpretando canciones relacionadas con el manga y el anime. Podrán enviar hasta tres temas, pero uno obligatoriamente deberá ser una versión, esto es, una canción japonesa traducida y adaptada al español. El otro idioma del concurso será el japonés. No podrán participar (como cantantes) los ganadores de anteriores ediciones de Operación Friki ni que tengan cualquier tipo de relación contractual artística con cualquier empresa ligada al mundo de la música.
2. Los participantes deberán enviar, acompañando a la grabación, el cupón de participación que viene incluido en la revista Minami, además de una foto, lo más resultona posible para poder publicarla en la revista en caso de ser seleccionados. Asimismo, habrá que enviar el nombre del autor de la versión (o versiones) si este fuera diferente del cantante.
3. El criterio de selección será el siguiente: habrá una primera fase a lo largo de los primeros meses del año 2005. Durante este periodo, a la fecha de cierre de la revista Minami (un mes antes de su aparición en el mercado, aproximadamente), se publicarán en la revista y su CD los participantes que hayan enviado sus maquetas correctamente y que cumplan con un mínimo de calidad en interpretación, así como en las letras. De todos ellos, los lectores votarán por cuatro participantes cada vez, así como por las cuatro mejores versiones.
4. Esta primera fase tendrá lugar en las revistas de febrero, marzo, abril, mayo y junio de 2005 (en principio y salvo modificación posterior debido a circunstancias externas).
5. Cuando termine la primera fase, una vez conocidos los semifinalistas, comenzará la semifinal, que irá de julio a septiembre de 2005. De nuevo, habrá que votar cuatro participantes y cuatro versiones. Los 10 semifinalistas más votados pasarán a la final de "Operación Friki 3", que tendrá lugar en el Salón del Manga de Barcelona de octubre de 2005. La lista de los 10 elegidos aparecerá en la revista de finales de septiembre, o, como muy tarde, el mismo día 1 de octubre. Los finalistas podrán cantar cualquiera de las 10 mejores versiones.
6. Habrá un premio para el cantante ganador y para el autor de la mejor versión. El cantante recibirá un trofeo, más un premio en material, más la posibilidad de colaborar con Orange Music en la grabación de "Minami Music 2" o alguna otra. El mejor versionador-letrista conseguirá un trofeo acreditativo, además de la posibilidad de usar sus letras en los futuros discos de Orange Music.
7. Deberéis enviar vuestra participación con el cupón, la maqueta, la foto y vuestros datos personales (cantante y letrista-versionador) a Orange Music - Concurso Operación Friki, Apartado de correos 725, 28080 Madrid. Las canciones se podrán enviar en casete o CD. Y la letra de las versiones por escrito lo más legible que se pueda (preferiblemente mecanografiado o impreso).
8. Un año más, pueden presentarse grupos, pero nadie podrá participar en solitario y en grupo al mismo tiempo. O solitario, o en grupo. Los grupos tendrán tres personas como máximo, en caso de grupos vocales, a fin de poder apreciar la calidad de las voces sin problemas y sin límite en el caso de grupos con instrumentos y voz.
9. Estas bases son definitivas en principio, pero pueden sufrir alguna variación si el desarrollo del concurso así lo hace necesario.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Operación FRIKI 3

Hotel Minami

Comienza la coña... en serio

Boss: ¿Estamos dentro? ¿Grabando? Vale, *Gendo*, deja el bocata para luego que queda mal en la tele, hombre. Erm... ¡¡Bienvenidos a una nueva edición de Hotel Minami, donde los redactores de Minami se convierten en carne de cañón y se dedican a mostrarnos cuán perversas pueden llegar a ser sus vidas!! Bueno, hoy es un día importante, pues como todos recordaréis, hace un par de meses solicitamos vuestros votos para expulsar a uno de los cinco nominados, que os recordamos ahora mismo: *Azukys*, *Jaime Munuera*, *Rafa del Río*, *Neorub* y *Pakouji*. Pues bien, vosotros, lectores, habéis votado y decidido. Aunque antes de dar los resultados, vamos a pasar por el hotel a ver cómo están viviendo los cinco nominados los que podrían ser sus últimos momentos como inquilinos, pues dos de ellos abandonarán hoy y para siempre el lugar. Aaaaaadelante cámaras.

La cámara enfoca el salón. Vemos a *Manuel* haciendo una torre de cartas, a punto de alcanzar el piso 13. En ese momento aparece por allí *Lázaro* corriendo y pasa por delante de *Manuel*.

Manuel: ¡¡La madre que te...!! Menos mal que no me has tirado nada...
Lázaro: Calla, calla, que viene la loca esa detrás de mí para preguntarme qué sé yo de cuántos tomos tiene no sé qué serie de Planeta...
Manuel: ¿Qué loca? Oh, no... ¡vete de aquí antes de que...!
Azukys: ¡¡*Lázaroooooooo*, ¿dónde estás?!! Que tengo que hacerte un par de preguntitas nada más, de verdad, que... oye, mira, un as de bastos... y aquí un 3 de espadas... y...

Azukys para súbitamente cuando ve la cara de shock de *Manuel*, y una torre de cinco pisos de cartas delante de él.

Azukys: Uy *Manuel*, creo que se te ha caído la torre. Bueno, vuelve a intentarlo, chaval. Oye, ¿no hace frío aquí? Ah, vaya, me dejé abierta la puerta y hay corriente, qué cosas, voy a cerrarla...

Azukys se aleja hacia la puerta y *Lázaro* intenta hacer reaccionar a *Manuel*. Dos cachetes en las mejillas, una colleja, le pasa la mano frente a los ojos...

Lázaro: Cawen la hostia, la loca esa... ej que por donde va la tiene que liar. En fin, *Curro*, para cuando te recuperes, tú no me has visto, he sido sólo un producto de tu imaginación, como la reedición en formato de lujo de KOR a buen precio por parte de Norma.

Un hilillo de baba cuelga de la comisura de los labios del hombre, que aún parece en trance. La cámara cambia a los baños, donde *Yunita*, *Rafa*, *Kasuki*, *Jaime* y *Neorub* se acicalan.

Kasuki: ¡Oye, oye! ¿Qué tal lleváis eso de estar nominados, chicos? ¿Cómo os van las cosas?
Rafa: *beurp* Esho esho, ¿cómo osh va, chicos?
Jaime: Tú también estás nominado, *Rafa*. Oye *Yunita*, los dientes no se lavan así, tienes que

Sakurita no haciendo caso a lo que recomendamos en el número anterior en la foto del jefe

girar el cepillo primero y...
Yunita: -__- Siempre criticando... en fin, erm... *Neorub*, cariñito, tú... ¿cómo llevas lo de estar nominadito y tal?
Neorub: ¿Yo? Ha, ha, ha, pues nada, esperando a ver qué ocurre *^^*
Rafa: ¡Di que shi mashote! Yo os animo, no te prrreocupesh por nada que os recordaré con cariño.
Jaime: Y dale... ¡que tú también estás nominado, narices! *Kasuki*, por Diox, eso de beberse el champú a palo seco puede ser perjudicial para la salud...

En ese momento aparece *Argonath* en el baño.

Argonath: ¡Uy, cuánta gente! Yo que quería estrenar mi nuevo cepillo eléctrico *Voltorb*...

Rafa: ¡¡Únete mushasho!! Jajaja *hic* cuantos más seamos mejor...
Argonath: Pero *Rafa*, ¿ya borracho tan de mañana? ¿De dónde sacas la bebida?
Rafa: Puesh nada, que se me acabó la cerveza, y como ya le he mangado todo el güijki a *Lázaro*, me puse a buscar... y encontré eshto.

Orgulloso, *Rafa* muestra un bote de jabón de baño a las sales con Aloe Vera.

Argonath: Vaya, eso me recuerda una vez que estuve en Japón, concretamente en la prefectura de Okinawa, cuando...
Kasuki: ¡Oh no, huyamos! ¡*Argo* vuelve a contarnos sus batallitas!

Todos salen despavoridos hacia el salón, y el pobre *Argo* se queda solo.

Lirin: Chicos, hola, ¿me se oye? (Un alarido desgarrado llega de la cocina, donde *Lázaro* estaba investigando, pudiendo entenderse: "¡¡es `se me oye´, catetoooos!!") Bueno, da igual, supongo que me oís. Ha llegado el momento de la verdad. Os cuento, lo primero que haremos será deciros los dos expulsados de este mes, y después os cuento la prueba. Os dejo con el Boss, reuníos todos en el salón, vamos, vamos, vamos.
Boss: Bueno, veo que vais llegando... vale... vale... bien, hola *Mikel*, no son horas de despertarse, ¿eh? *Eva*, puedes dejar el desayuno para luego, ven para acá. Oye, *Manuel*, un poquito por la labor hombre, reacciona muchacho... bueno, que alguien lo despierte, traedle un flasheador o algo así. *Lázaro*, que una sartén no es para jugar al tenis, déjala y vente. *Mike*, deja la mecedora de una puta vez. En fin, a ver que os vea a todos... vale, los cinco nominados estáis, levantaos.

Se levantan *Azukys*, *Neorub* (pese a los tirones de *Yunita*), *Jaime* y *Pakouji* medio encogido. *Rafa* sigue apoltronado en su sofá, con una pompita de mocos a punto de explotarle en la nariz y roncando acaloradamente.

Eva: Qué angelito... *Rafa*, eh, despierta que te toca levantarte... venga holgazán...

En ese momento, *Eva* saca un cubo de agua fría de nadie sabe dónde y se lo tira a *Rafa* por la cabeza, que despierta y se pone súbitamente en pie.

Boss: Vale, bueno, ya estáis todos... Voy a empezar por orden, del menos votado al más votado. En este caso, tenemos un triple empate abajo, pues con un 0% de los votos, se quedan en el hotel... *Azukys*...

Azukys: ¡¡¡BIEEEEEEN!!!

Lázaro rompe a llorar desconsoladamente.

Boss: ...*Jaime*...

Jaime se sienta de nuevo en el sofá... como si no hubiera pasado nada.

Boss: ...y *Neorub*.

Yunita: Ufffffffff... ¡Menos mal...! Erm... mejor para ti, cariñito, hale.

Con lo que los dos expulsados de este mes son, con menos votos, *Pakouji*

Pakouji: ¡¡Sentenciado!! *Mai*, te lo dije, ¡¡sentenciado!! Pero libre al fin, ¡LIBRE!

Boss: ^^u y *Rafa*.

Rafa: ¡Preshente señor! Hahahaha *hic* ¿nos llevan de juerga o algo?
Graywords: Uf, me escapé por los pelos... oye, ¿dónde están *Sakurita* y *Neorub*?
Yunita: O_O ¿Se han ido los dos?
Graywords: Sí, en cuanto dijeron que *Neo* se había salvado, *Sakurita* se fue a la habitación y *Neo* con ella... llevan tiempo viéndose los dos así, ¿no lo sabías?
Yunita: Ah, pues no... yo pensaba que era con *Lázaro* con quien se iba *Saku*...

La cara de *Yunita* es un poema... no sabe si estar triste, enfadada, confusa, así que va pasando por todos los colores, del rojo al verde. *Graywords*, por precaución más que nada, se aleja un poco de la chica. *Neorub* y

Rafa preocupado por todo el tema de las nominaciones. MUY preocupado...

Sakurita vuelven a aparecer y se sientan, uno a cada lado de *Yuntia*, con toda la naturalidad del mundo. *Neorub* intenta darle un beso a *Yuni* pero esta se levanta, se sienta al lado de *Kasuki* y empieza a morrearse con ella delante de todo el mundo. Ahora, es la cara de *Neorub* la que es un poema. No así la de *Lázaro*, que jalea, vitorea y da palmas.

Boss: Ehm... puf, bueno, os paso a *Lirin* que os va a contar la prueba de este mes.
Lirin: (*Jajajajajaja que me meo*) Aaaaaaaay, en fin, os voy a contar la prueba. Pues nada, resulta que este mes tenéis que...
Pakouji: ¡¡Eh!! ¿Y qué hacemos nosotros?
Lirin: Ahm, que aún estáis ahí... ¿Tenéis la maleta hecha y tal?
Rafa: Shí (¿verdad, Eva? ¿sí, no?).
Lirin: ¿Veis esas cosas que os crecen debajo de la cintura?
Rafa: *Jajajaja* ¡¡LA P...!!
Pakouji: ¡¡SÍ!! Las piernas, las piernas...
Lirin: Pues hale, salid cagando leches del hotel que volvéis al plató. Eso, hale, despedíos y largo...
Pakouji: Chicos, no os dejéis tentar... no os paséis al lado oscuro... algo chungo se cuece aquí, lo intuyo... es... es... ¡¡OH DIOS, LOS ELEFANTES ROSAS HAN VUELTO!! ¡¡*MAI*!!

Pakouji sale despavorido de la casa perdiendo cosas de una maleta a medio cerrar. *Rafa*, por su parte, sale con toda la pachorra del mundo. Una vez fuera, automáticamente, se cierra la puerta.
Eva comienza a sollozar... llora la pérdida de dos miembros del equipo.

Lázaro intentando descubrir qué es eso tan raro que ha encontrado en la cocina

Lirin: ¿Qué te pasa, *Eva*?
Eva: Nada, nada... Ahora sé lo que sufrió mi madre cuando le dije que iba a estar aquí metida unos cuantos meses.
Lirin: -__- Aish... vale, bueno, pues volved a vuestros asientos que os cuen... *Manuel*, por favor, reacciona, que tienes que escuchar la prueba. En fin, luego se la contáis. Pues nada, os hemos dejado en la suite 13 pares de diccionarios, la mitad español-japonés, y la otra mitad japonés-español. Durante este mes, sólo podéis comunicaros en japonés. Quien diga alguna palabra en español, será penalizado. Quien más penalizaciones tenga, estará nominado, salvo elecciones del jurado.
Mikel: Espera, ¿que no podemos hablar en español durante un mes? Eso es muy duro, y más después de la pérdida de *Pakouji*... no me podéis hacer esto.
Azukys: Pero, ¿no podemos emitir ningún sonido en español? *Lázaro*, ¿Cómo estornudan en Japón? Por si acaso. Ah, ¿y si hablamos en sueños? ¿Y si me pellizcan? *Lirin*, ¿tú sabes japonés? ¿Cómo te vamos a hablar a ti? ¿Tampoco podemos cantar en español? ¿Y si...?
Lázaro y Lirin: ¡¡*AZU*!!
Lirin: Vale, vale... a ver, esta vez vais a recibir el premio antes de la prueba. *Mai*, puedes salir.

De una puerta que hasta entonces había permanecido cerrada aparece *Mai*, con una bata blanca y una libreta de notas.

Lirin: Os presento a *Mai*, vuestra psicóloga. A partir de hoy, cada vez que tengáis un problema u os sintáis inquietos, podéis recurrir a ella. Además, durante este mes, disponéis de media hora diaria para hablar con ella en español (no acumulable). Ah, y no os preocupéis, que tendremos en cuenta los que juegan con ventaja (*Argonath*, *Grayowords* y alguno más se miran desilusionados). En fin, la prueba empieza ya, así que no quiero oír ni una palabra en español a partir de... ya. Ciao chicos.

La sala se queda en silencio sepulcral. Un puñado de salicornios atraviesa la estancia, al más puro estilo película del oeste. *Argonath*, con una sonrisa en la cara, se dirige a la suite para recoger los diccionarios. Sale de ella, y se dedica a repartirlos. Rápidamente, *Lázaro* comienza a buscar. Hace como que memoriza algo, y tira su diccionario por ahí.

Argonath: *Pero Lázaro* (hablando en japonés), *¿cómo tiras el diccionario? ¿Ya has aprendido japonés?*
Lázaro: Watashi wa kami-sama desu.
Argonath: *¿Ein?*
Lázaro: Watashi wa BESUTO desu.
Argonath: *Lázaro... no me digas que te has aprendido 3 ó 4 expresiones nada más...*
Lázaro: ...aaammm, watashi wa kami-sama desu.
Graywords: *Argonath, ¿crees que este mes nos nominarán?*

Ambos se miran, y comienzan a reírse estrepitosamente mientras salen del salón.

Mike: *Yo ya no tengo edad para esto T_T* Er... *Hambre... yo, hambre... ¿hambre?* Digo... *¿comer?*
Yunita: ¡¡Mike no baka!! ¡¡Mike no baka!!
Azukys: *Vale, las preguntas se hacen con *ka**. Em, *Lázaro-sama, ¿me entiendes?*
Lázaro: Azukys no baka.

La cámara vuelve al plató.

Boss: Bueno, parece que este va a ser un mes silencioso en el hotel (gracias a Diox). Los habitantes se enfrentan a una prueba poco común y bastante difícil. Veremos cómo se desenvuelven en este nuevo ambiente... de momento, esperaremos. ¡Hasta futuras ediciones!

Pasa el tiempo...

Boss: Pues aquí estamos de nuevo, con todos vosotros, para deciros los cinco nominados de este mes. Pero antes de ello... Veamos un resumen de los momentos más impactantes de esta temporada en el hotel. Adelante vídeos.

La cámara enfoca un caos masificado en el salón principal. Se respira una anarquía total en el hotel, cada uno a su bola ante la incapacidad de comunicarse con los demás.

Yunita: *Qué duro... en El último samurai no parecía tan difícil.*
Kasuki: *Sí, los pájaros vuelan bajo, igual llueve.*
Mike: *Mi sastre es rico.*
Eva: *Y mi madre está en la cocina.*
Mikel: *¿Cuánto cuesta?*

En ese momento aparece *Neorub* con un diccionario de esloveno en la mano.

Neorub: (en esloveno) *Yunita, ¿qué te he hecho? T_T*

Yunita se da la vuelta, dándole la espalda a *Neorub*, y se vuelve a morrear con *Kasuki*, apasionadamente, cogiéndola de las mejillas y metiéndole la lengua hasta el gaznate. *Kasuki* no sólo no opone ninguna resistencia, sino que además pone mucho de su parte susurrándole al oído "no sé qué narices ha pasado, pero seguro que tú tienes razón, no le hagas caso, sigue a lo tuyo". El pobre *Neorub* sale desolado de la estancia y se dirige a hablar con *Mai*.

La cámara cambia y vemos a *Lázaro* sentado en el sofá, ayudando a *Manuel* a hacer una torre de cartas. Esta vez se han propuesto batir su récord, pues fue el único modo de que *Manuel* reaccionara. De repente, se oye un grito de *Neorub*.

Neorub: (en un dialecto noruego) *¡Lo logré! ¡Esto sí es japonés, ¿verdad?!*

Nadie le contesta, con lo que tira su diccionario a la basura y vuelve a intentarlo con otro nuevo en el que reza "aprenda sueco en tres fáciles lecciones".

De pronto, vemos una nueva estancia: la sala de *Mai*, un lugar un tanto raro. *Mike* se encuentra usando su media hora diaria.

Mike: *Mai*, no puedo más... yo no sé japonés, no puedo aprenderlo, y me tienen muy abandonado.
Mai: Bueno, pues te voy a decir lo mismo que le dije a *Kasuki*. Yo soy muy partidaria de las soluciones naturales a los problemas, así que como psicóloga te recomendaría un buen polvo.
Mike: Pero... erm... yo ya no tengo 18 años...

Hotel Minami

Mai: Da igual guapetón, esto no entiende de edades. Búscate alguna buena moza por la casa que esté libre, y a por todas. Apréndete en japonés las expresiones de coqueteo básicas y ya sabes. Y espabila, que *Lázaro* te lleva bastante ventaja.
Mike: Bueno... igual tienes razón y todo. Gracias *Mai*.

Mike sale de la sala con una cara de tristeza que no se aguanta, y a punto está de ser atropellado por *Manuel*, que persigue ferozmente a un *Mikel* que va soltando cartas por la boca.

Manuel: ¡Espera, que te falta una batería de cocina entera por comerte, *Mikel*! Cagüen la... ¡¡Te vas a enterar, mariquita de medio pelo!!
Mikel: Jo *Manu*, ¡que yo sólo quería jugar al mus!

De repente, del baño, sale *Sakurita*. Apenas le da tiempo a girar la cabeza cuando *Mikel* está encima suyo. Ambos caen rodando al suelo, acabando en una situación un tanto comprometida.

Mikel: Uy, qué caída más tonta, ¿no crees, cielo? Espera que me levante...

Mikel empieza a incorporarse, emitiendo una serie de "uy" cada vez que "por error" tocaba alguna parte de la anatomía de *Sakurita* indebida.

Sakurita: Mira, *Mikel*... me encanta tu rollo ese de guay que te cagas, "o sea" y todo eso... pero yo no tolero que nadie me meta mano sin más... Así que, para disculparte, tendrás que hacer lo siguiente...

El tono de *Sakurita* baja tanto que es imposible escuchar lo que dice. La cara de *Mikel* comienza a esbozar una sonrisa picarona mientras *Sakurita* le cuenta nadie sabe qué. Al terminar, los dos salen del baño, y cada uno se va hacia un lado, como si no se conocieran.

Boss: Bueno, chicos, es hora de que os reunáis en el salón. Vamos a decir los cinco nominados de este mes. Suponemos que no habrá sorpresas... pero por si acaso, vamos a decirlo.
Azukys: ¿Podemos hablar ya en cristiano? ¿Puedo volver a hablar en español? ¡Bien! Voy a cantar en español de lo contenta que estoy... em... *kimi ni todoke*... no se me ocurre otra ^^u.
Boss: En fin... sí, ya podéis hablar en español (se oye un suspiro general). Vamos a ver, los nominados de este mes son: *Mike*
Mike: Si lo sabía, si estaba claro. Tan claro como aquel karaoke en el que ganó la chavala aquella de la minifaldita, cuando...
Boss: Sí, eso. El segundo nominado es *Mikel*.
Mikel: ¡Jopé! Es que cuando me da un arrebato no me controlo y... jo...
Boss: Después, *Manuel*.
Manuel: ¡¡Claro!! ¡Me tiran la torre de cartas y encima me nominan ¿no?! ¡No es justo, no es válida esa decisión, no...!
Boss: Bueno, bueno, no te lo tomes tan a la tremenda, hombre... es que no has dicho ni una palabra desde que os comunicamos la prueba, y lo poco que has dicho han sido tacos en español. Anímate, que te vamos a dar dos barajas de cartas más. Bueno, el cuarto nominado del mes es... ¡¿se puede saber qué haces?! ¡Por Dios, que estáis las dos azules, dejaos respirar un momento! Y tú, *Neorub*, deja de llorar que este mes no estás nominado. *Yunita*, ¿me atiendes? ¡¡Que estás nominada!!

Otra interesante foto. De quién será...

Absolutamente ajena a los comentarios del *Boss*, *Yunita* continúa dándose el palo con *Kasu* de una forma completamente lasciva, levantando ampollas (*ejem*) entre el sector masculino del hotel.

Boss: En fin... a lo vuestro, el último nominado, por abusón y fardón, es *Argonath*.

La cara del muchacho borra su sonrisa para pasar a un estado de shock.

Boss: Sí *Argo*, es que no has hecho nada por aprender nada nuevo... vale que *Neorub* no ha llegado a hablar japonés, pero el muchacho domina siete idiomas y algún dialecto regional con la tontería. No me digas que tú también te vas a quedar en estado de shock... Reacciona, ¡eh! Puf... bueno, pues ahí tenéis los cinco nominados de este mes, lectores. Recordad, debéis votar a dos de ellos (en orden) para que abandonen el hotel, y dentro de dos meses sabremos quiénes son los desafortunados elegidos. El mes que viene, entrevista de *Rick* a los dos expulsados de este mes, tertulia con *Gendo Ikari*, *Conan*, *Marta Munuera* de nuevo y *Kero*. Vuestros votos, mandadlos a

hotelminami@ya.com

O bien a

Apartado de Correos 1221
02080 Albacete

¡Ah! Y antes de que se me olvide, para el mes que viene tenemos una sorpresa muy especial preparada... comenzaremos las andanzas del club HM. Si eres de Madrid o Barcelona, te gustaría participar de forma más activa en la creación de esta sección (sí amigos, podéis aparecer en **Minami**) y tienes suficiente valor, a cualquiera de las dos direcciones puedes enviar tus datos básicos (nombre, apellidos, edad, dirección de correo, y a ser posible, foto). ¡Un saludo, y hasta el mes que viene!

The Boss

correo

Konnichiwa queridos otakus! Aunque las fiestas ya han acabado, consolaos pensando que queda menos para verano, ya sabéis, el calorcito, la playa... Es una época genial (¿se nota que no me gusta el invierno? ^_^U). Espero que los Reyes Magos os hayan traído muchos regalos; mangas, anime, ese muñequito de *Sakura* que siempre habéis deseado, la banda sonora de ese anime tan especial... Y cómo no, la revista de manganime "number one" del mundo mundial. Yo por mi parte os traigo el correo, esas misivas breves y esos contactos con los que podéis hacer amistades y hablar de temas otakus (sin olvidar del "fantabuloso" mercadillo friki de "Se Busca"). Sed buenos y acordaos de enviarnos cartas a la sección ;)

Destacamos antes que nada la carta del mes:

"Hola a todos los otakussss!! me ya mo XXX y soy un mangamaniaco de bcn, tengo 16 años y megustaria escribirme con mangakas de 14 para arriba,megustan casi toas las sereis que conozco y estoy abierto o otros teman y nuebos comics que no conozca y conmoces a nueba jente. Mi e-mail es..."

Estimado amigo XXX, espero que Papá Noel o Sus Majestades los Reyes Magos te hayan traído un buen diccionario de la RAE porque sabemos que este año te has portado muy bien. Cúrrate un poquito más los mails, que casi me da un pasmo al leerlo. Bueno, te pongo en la sección de contactos (con una adaptación de la versión original no subtitulada xD) y espero que las apruebes todas este año. ¡Ah! Vaya pedazo de dirección de correo más larga que tienes :S

CORREO

David Djidane. Así que *Djidane* es *Yitán*, nombre del personaje del *FFIX*, en francés, ¿no? En inglés es *Zidane*, creo (y no, no juega al fútbol ¬¬U). Bueno, este otaku nos envía un mail exponiendo su opinión sobre el crecimiento del manganime en España. Vamos a ver qué es lo que nos dice:
"Mirad, el manga se expande. Pero se expande... según el interés de los vendedores de los cómics, no según el interés de los otakus. Eso me pone bastante nervioso, porque yo, el manga, si quiero comprarlo tengo que ir a Barcelona o a otros pueblos, pero no en el mío. Aquí no venden, y si venden, es a precios astronómicos."
Bueno, creo que en parte nuestro amigo *David* tiene razón. Es normal que un manga salga a la luz sólo porque es conocido o porque se vende bien. Pero claro, también dejan de lado a los mangas que no se venden tanto (aunque sean mucho mejores). El tema de los pueblos ya ni qué decir... Imaginaos que os dedicáis al mundillo y decidís abrir una tienda de manga y cómics en Villarriba de Abajo (creo que no existe ese pueblo ^_^; y si existe es sólo un ejemplo, ¿eh?). Pues eso, que con una población de 100 habitantes (un ejemplo) y unos consumidores de manganime del 2% (es decir, los únicos dos otakus del pueblo), ¿quién se va a animar a vender manga? O se van convirtiendo más habitantes en otakus o aquí se acaba el negocio (nada de hacer sectas de frikis-otakus, ¿eh? Que nos conocemos... xD). Es un tema delicado que creo que depende tanto de los que compran como de los que venden (es básicamente la ley de la oferta y la demanda). Pero no os preocupéis, hay muchas maneras de expandir el manganime sin depender de los vendedores. Por ejemplo, las quedadas entre otakus, los foros de Internet, los salones del manga, exposiciones de vídeos y pelis, etc. Hay todo un mundillo por descubrir al que podéis acceder por 0 euritos (normalmente algo más, ya que desgraciadamente no todo es por amor al arte). Lo más rápido es organizar quedadas por Internet, o eso o comprar **Minami** ;)

Y con esto y un ocho nos comemos un bizcocho (no era así pero bueno ^^U), que esta vez son otros apartados los que acaparan el protagonismo. Pues eso, un mes más me alegro de disfrutar de vuestra compañía y de leer esas preciosas cartas que enviáis. El año pasado por estas fechas escribí los deseos para el 2004 (algunos se cumplieron como el viaje a Japón ^o^). Este 2005 desearía conoceros a todos en algún salón, aprobarlas todas y... ¡volver a Japón! Qué fe que tengo... xD También deseo que continuéis enviando dibujos y que me expliquéis vuestra vida. Sea lo que sea sirve, yo me lo leo todo, todo y todo. Bueno, cosas amenas y entretenidas, ¿vale? ^^U (No, esta vez no pongo el ejemplo de la reproducción del caracol ni cosas sumamente aburridas (*NdL. Insisto, yo veo ese tema de la reproducción del caracol infinitamente más interesante que bastantes mangas de los publicados en España en la actualidad*)... aunque bueno, si lo explicáis con gracia y originalidad... xDDD). Cuidaos mucho y seguid escribiendo ;) ¡Nos leemos!

Argonath

Kina

Monica Esteo

Jose Manuel Llorens

MISIVAS BREVES

A **Francisca Navia**. ¡Saludos a Chile! ¿Qué tal va eso, *Francisca*? Me alegro de que te guste la revista y que nos sigas mes a mes desde tan lejos. Hicimos un especial de **Marmalade Boy** en su momento (de hecho, hace MUCHO). **Inu Yasha** está muy bien como serie, a ver si le dedicamos unas paginillas más. Bueno, cuídate mucho y nos vemos en las cartas ^_^.

A **Jesús P. Lujuria**. Buenas, ¿qué tal? A ver, el dibujo no está mal pero podría estar mejor. Le pongo un 5'5. Tendrías que intentar entintarlo y hacer que resaltara el dragón con respecto al fondo azul (lo mejor es un buen entintado, o en su defecto siempre puedes usar diferentes colores ^_^). En cuanto a las series que me pones en la carta no está prevista su emisión por TVE y dudo mucho que lo hagan en un futuro (lo mejor es esperar a tener la televisión digital ya que dentro de poco cambian el formato de la televisión convencional). La poesía que envías es algo macabra (espero que no mates a nadie, ¿eh? xD). Bueno, cuídate y bienvenido al mundillo.

Tania Rodriguez

A **Julio Iborra**. Gracias por el CD, los vídeos y las imágenes ^_^. En cuanto a **Doremi** es cuestión de gustos. Mucha gente te dirá que la serie está muy bien, pero hay quién opina de forma diferente ya que dicen que es para críos. Personalmente no puedo opinar así que lo mejor que puedes hacer es verla tú mismo y sacar una conclusión. Como veo que te gusta mucho el shôjo seguramente te gustará, es algo *kawaii*.

A **Aïran Rastoll** (*Natsu*). Hola guapísima, así que tú también eres nueva por estos lares, ¿no? ¡Bienvenida! Veamos, la peli de **Final Fantasy VII Advent Children** está prevista para el 2005. Ya ha sido estrenada en Japón a últimos de este año pasado y en Estados Unidos se prevé para principios de este año. Esperamos que llegue pronto por aquí ya que tiene bastante buena pinta (¡quiero verla ya! Sobre todo a *Sephiroth* y *Vincent*, mi personaje preferido). En cuanto a lo que preguntas: El yuri es un género dedicado al amor entre chicas (lésbico y eso) y el yaoi es lo mismo pero sólo entre chicos. Supongo que ya sabrás qué es el hentai, ¿no? Bueno, pues espero ver más cartas tuyas por aquí. ¡Sigue escribiendo!

A **Loli Arenas**. Veo que compartimos gustos en algunas series. Anoto tus sugerencias y destaco **Dragon Half**, una gran obra que ha hecho a reír a más de uno. ¡Cuídate! ^_^

A **Arima Shiro**. Deseo concedido; aunque no tengo poder para poner las imágenes la de tu amiga está seleccionada y espero que salga por aquí. No soy el mega-otaku por excelencia, quien sabe muchísimo de manga es *Neorub*, y sé que los peces gordos de la revista son auténticas eminencias, pero no los conozco mucho y por tanto no puedo hablar. En cuanto a las cartas, hay que tener mucha paciencia y dedicación (pero sobre todo amar el mundillo ^_^). No sé todas las respuestas a las preguntas pero hago todo lo posible para responderos (ya sabéis, sobornos, asaltos a manga armado, esas cosas mafiosas de la familia xDD es coña, ¿eh?). Muchas gracias por la carta, ya sabes que espero ansioso otra ^_^. Por cierto, si consigues sacar el fanzine para el próximo Salón del Manga de Barcelona avísame, seguro que te lo compro encantado. ¡Hasta pronto!

Silvia

A **Marta Cuevas**. Sí, tu letra está bastante bien, no veas la de jeroglíficos que he llegado a descifrar en otras cartas xD Coñas aparte, en cuanto a las preguntas: 1) **Inu Yasha** ya lo están emitiendo en el K3 (a fecha de hoy); 2) Te recomiendo que mires algún tomo de *David Ramírez*, *Akira Toriyama* (sobre todo los de **Go! Go! Ackman!**) y **Vidas Etílicas** (este último es algo picantón y lleno de "warreridas" niponas); 3) No creo que haya mucha gente interesada en ir regalando pósters por ahí... ^_^U (pero bueno si es así ya os escribiré mi dirección ;). Un besazo *Marta*, ya me enviarás la foto de tu habitación, ¿vale? ^_^

A l@s que enviáis dibujillos. Recordad que sólo podemos poner los dibujos que estén a color. Más que nada porque resaltan más y se pueden ver mejor (quedan más chulos). Los dibujos en blanco y negro o a lápiz pasaron a la historia. Ya sabéis, si queréis ver vuestros dibujos publicados, recordad que han de ser entintados (o rotulados) y mucho mejor a color.
¡*Ganbare*! ¡Y mucha suerte a tod@s!

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN Y PETICIÓN DE ATRASADOS

Minami

MARCA EN EL RECUADRO DE LOS QUE TE INTERESEN. TODOS INCLUYEN SU CD ORIGINAL

Nota: La contínua solicitud de ejemplares atrasados puede llevar a que números que se podían solicitar en el cupón ya estén agotados cuando recibamos vuestra carta. En tal caso no podríamos enviaros los ejemplares que solicitáis al no quedar ya. Si este es el caso de verdad que lo sentimos.

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)

Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

MODALIDAD DE PAGO

☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
☐ Contra-Reembolso (+4 euros de gastos en el primer envío)
☐ Con tarjeta de crédito: NIF:
FIRMA VISA - MASTER CARD: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
FECHA DE CADUCIDAD:

AHÓRRATE 12 €

SUSCRÍBETE A TODO UN AÑO DE MINAMI POR SÓLO 45,32 €

Deseo suscribirme a Minami a partir del número y recibir los siguientes 12 números en casa. ☐

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Pasaje Mercurio s/n, nave 12
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
902 19 72 63

También puedes hacerlo por teléfono en el:
902 19 72 64

Y ahora además por correo electrónico:
suscripciones@aresinf.com

INSTRUCCIONES DEL CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores.
Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

Música
Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.

Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Varios
En esta sección incluiremos, entre otros, aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami.
Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo.
Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con una gran calidad. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp, incluidos en el correspondiente apartado del CD.

Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5, QuickTime y DIVX (incluidos en el CD). Para los de música se recomienda instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
minami@aresinf.com

NOTA IMPORTANTE

Por favor, antes de devolver algún CD supuestamente estropeado, leed atentamente estas instrucciones y, llegado el caso, comprobad que en otro ordenador tampoco funciona.

Llega la edición más esperada de lo que es ya un clásico de la animación Japonesa, una edición como nunca antes la habías visto: Neon Genesis Evangelion, Directors´ Cut. Todos los episodios, imagen remasterizada, sonido Español Dolby Digital 2.0 y las nuevas escenas de los episodios 21 a 24 hacen de esta edición un producto que ningún fan debe perderse.

DVD VIDEO | 2 PAL | DOLBY DIGITAL | DVD 9 | IDIOMAS: Japonés, Español, Catalán | SUBT. Español | 4/3

NEON GENESIS EVANGELION
DIRECTORS' CUT

Contenidos del DVD
- -Serie completa de 26 episodios
- -Master Digital
- -Español Dolby Digital 2.0
- -Catalán Dolby Digital 2.0
- -Japonés Dolby Digital 2.0
- -Subtítulos en Español
- -Formato de pantalla 4/3
- -Menú interactivo
- -Acceso directo a escenas

Contenido Extra
- -Ficha artística y técnica
- -Fichas de personajes
- -Fichas de ángeles
- -Fichas de Evangelion
- -Secretos y misterios
- -Nuevas escenas
- -Galería de imágenes

SERIE COMPLETA DE 26 EPISODIOS EN 5 DVD

© GAINAX / Project Eva.-TV Tokyo. Todos los derechos reservados. Versión Española, diseño de la caja y serigrafía del DVD, diseño y navegación © ADV FILMS.
Todos los demás elementos son propiedad de sus respectivos propietarios. Todos los derechos reservados. © 2004 SelectaVisión S.L.

Selecta Visión
www.selecta-vision.com

Selecta Visión S.L. C/ Diputación, 37 - Local 7B - 08015 Barcelona - Telf: 933251022
Mail: info@selecta-vision.com - Web www.selecta-vision.com

ADV FILMS